New Generation ATARI *magazin*

1 '2002 2.Jahrgang

Informationen für Atari Computer

Polengames Vorstellungen:

Hans Kloss
Fatum
Zeus
Imagine



Games Guide:

Heiße Gametips

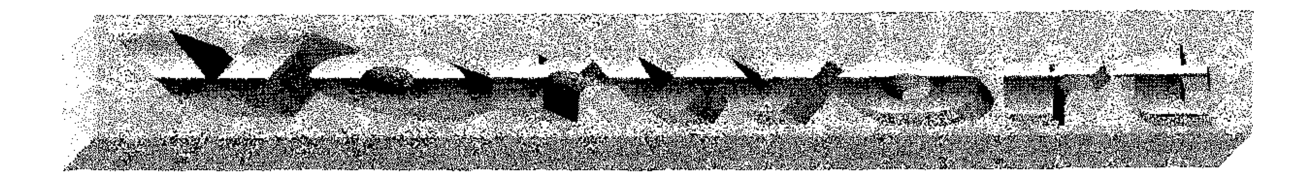


Aktuell:

PD-Mag 1-2002
Disk Line 63
Anime Fantastic 3

PD-Ecke:

Super Previews !
Elite und IK +



Hallo liebe Leser!

Schon wieder ist es an der Zeit eine neue Einleitung für das NGAM zu schreiben.

Diesmal liegen wir mit dem Ausgabedatum doch schon ein wenig besser in der Zeit als es bei der letzten Ausgabe der Fall war, was unter anderem auch daran liegt das unsere freien Mitarbeiter mich auch in dieser Ausgabe wieder tatkräftig unterstützt haben. Es hat sich wieder einiges getan im Atari-Land, so können wir diesmal in der PD-Ecke tolle Previews vorstellen, es gibt neue Produkte vom PD-World Versand, zum neuen Wettbewerb sind auch bereits einige Einsendungen eingetroffen und auch die Abo-Verlängerung hat wesentlich besser funktioniert als dies im letzten Jahr der Fall war.

Auch wenn unser Autorenteam inzwischen recht gut eingespielt ist können wir noch Verstärkung gebrauchen. Wer sich dazu berufen fühlt Workshops zu diversen Anwendungen, einen Assembler-Kurs oder eine Hardware-Bastelecke ins Leben zu rufen sei hiermit herzlich dazu eingeladen! Auch ein Internet-Jockey der immer mal wieder das neueste aus dem Netz fischt wäre uns sehr willkommen! Bitte meldet Euch mal bei mir, ich bin immer für Euch unter der bekannten Telefonnummer erreichbar, ein Brief tut`s aber auch!

Nun schnell zu den 2 Kalenderseiten die Ihr mit im Umschlag gefunden habt. Es ist der Anfang eines kompletten Kalenders der eigentlich mit veröffentlicht werden sollte wenn ich mal Lücken im Mag habe, das ist diesmal aber nicht der Fall doch damit das mit den Kalender auch klappt habe ich diese 2 Seiten diesmal extra beigelegt! (Alles weitere darüber steht in der Kommunikationsecke!) Ein Sorry an Thorsten Helbing, dein Text über den „Computerkrieg“ hat diesmal nicht mehr reingepasst, ich bringe ihn in der nächsten Ausgabe! Ein weiteres big Sorry an alle die auf Post von mir warten. Ich bin Umgezogen (neuer Wohnwagen!) und habe dabei ein wichtiges Merkheft verbummelt. Wenn ich Euch noch nicht geantwortet habe, meldet Euch bitte noch einmal bei mir!

Euer Sascha Röber

Inhaltsverzeichnis

Seite:

Tipps und Tricks

Hallo Gamefreaks!

Wieder einmal darf ich Euch recht herzlich zu den Tipps und Tricks hier im NGAM begrüßen! Wie schon einige male zuvor hat mir auch diesmal Gerd Glaß wieder eine Adventurelösung zukommen lassen, wofür ich mich herzlich bedanken möchte. Auch ein Thank you an Andreas Magenheimer, von dem die Deimos-Karte stammt! Ihr seht also, Hilfe wird hier gerne angenommen und gleich mit eingebaut, also wenn Ihr noch ein paar flotte Tipps am Lager habt, dann seid doch so nett und schickt sie ans NGAM! Ich freue mich schon jetzt auf Eure Post!

Euer Sascha Röber

Andreas Magenheimer hatte in der letzten Ausgabe des PD-Mags ein Problem beim Laden von Battleships.



Er fragte hierzu, ob vielleicht ein Kopierschutz aktiv sei oder ob Er etwas falsch gemacht hat. Die Antwort lautet, es war Dein Fehler Andreas! O.K., die Programmierer sind eigentlich schuld, denn sie haben das mit dem Disk wenden saublöd eingebaut. Nach einiger Ladezeit erscheint die Meldung „and now" mit einem Bild wo Floppy und Disk drauf sind. Hier darf man aber die Disk noch nicht rausnehmen, denn kurze Zeit später lädt die Disk weiter und es erscheint die Meldung „Flip Disk and press START"! Erst jetzt Disk drehen, START drücken und sich auf das Spiel freuen! Wie gesagt, saublöd gemacht!

The Eidolon Tipps:

Kampf: Beim Kampf gegen den Drachen muß man schnell hintereinander Space drücken. Dadurch fängt man die Kugeln und ergänzt so seinen Energievorrat.

Monster die zu schnell auf das Eidolon losgehen, erst mit Grün verwandelt und dann mit Rot auf sie schießen.

Der erste Drache kann mit Rot besiegt werden, der zweite mit Gold, der dritte mit Grün, der vierte mit Blau, der fünfte mit Gold, der sechste mit Blau und der siebte wieder mit Rot.

Noch ein kleiner Cheat:

Die Nummern der Startsektoren eines jeden Levels stehen in den Disksektoren \$16A und \$16B. Schaut man nun in den jeweils letzten Sektor eines Levels, findet man dort die Namen der dort hausenden Gegner. Eine Umbenennung der Monster in ROTOFLY und des Drachens in DRAGON 1 bringt den Spieler zügiger zum 8.ten Level. Natürlich kann man das Spiel so auch ganz neu gestalten, indem man die ganze Monsterbevölkerung neu durchmischt und so praktisch neue Level erzeugt.



THE DALLAS QUEST

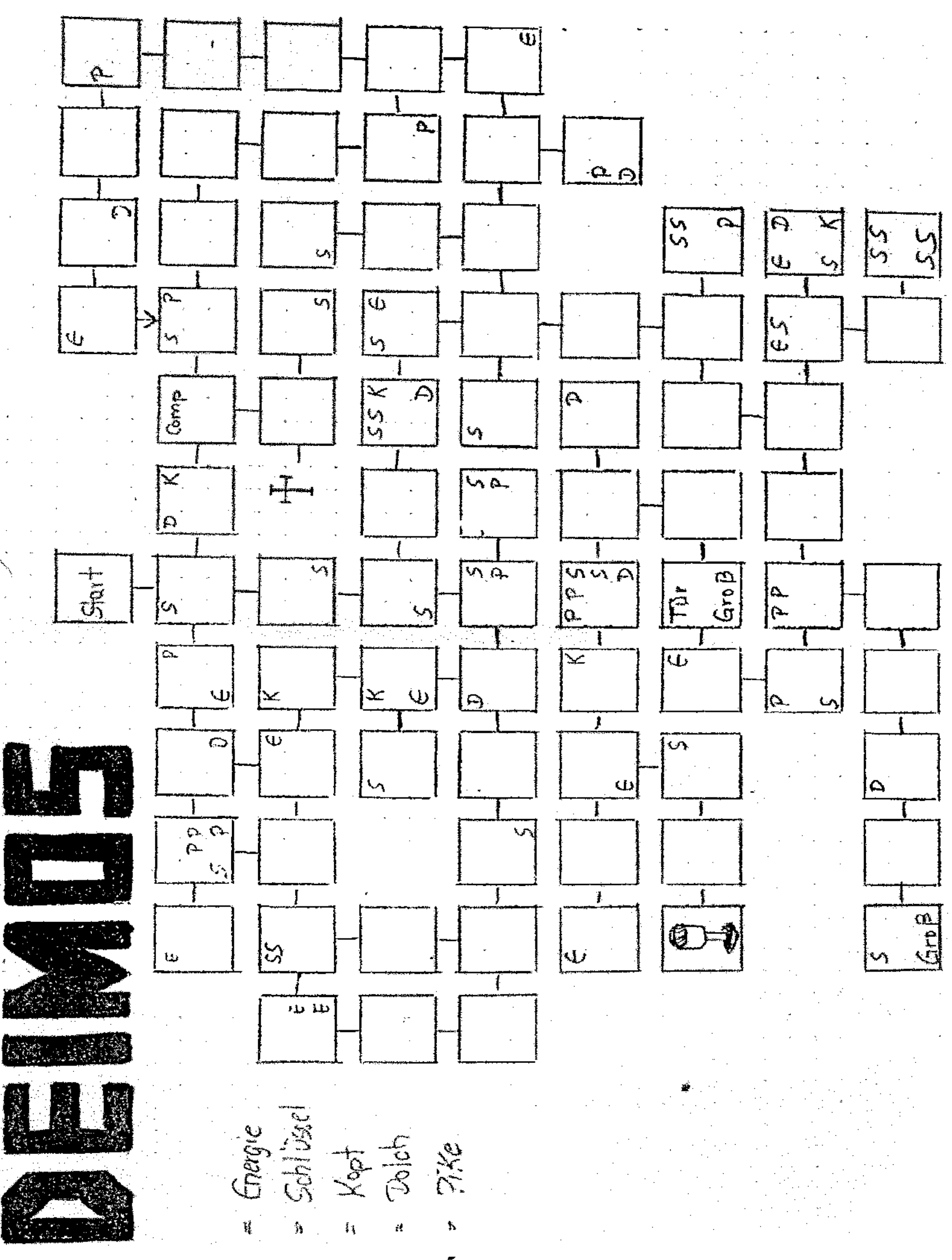


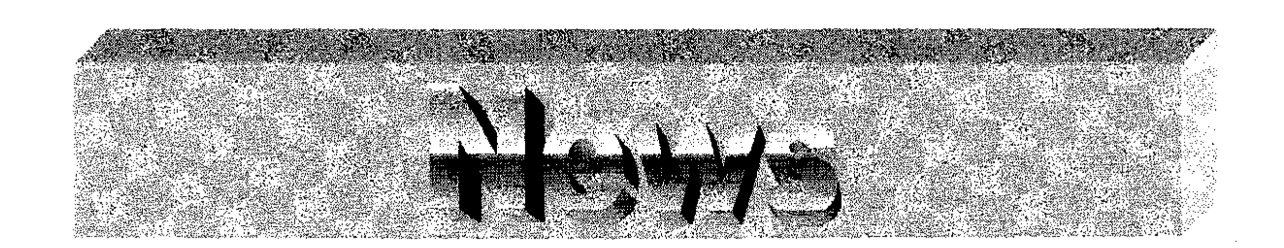
Ja , das gab es schon im Atarimagazin 3/93 Seite 4/5 und gleich zwei Mal auf der ATARI-Pool Disk Two (CD Nr.2) unter
D:\TEXT\MANUALS\DALLQUST.TXT
und
D:\INTERNET\HOMPAGE\RICHARD\DALLQUST.TXT. Letztere Beiden mit identischem Inhalt. Nur bin ich mit keiner Lösung so richtig klargekommen und habe das Adventure daher nicht bis zum Ende spielen können.
Also frisch ans Werk, selbst probiert und sehr oft gescheitert. Wenn man aber hartnäckig dranbleibt und schon eine gute Ausgangsposition hat, stellt sich gelegentlich auch der gewünschte Erfolg ein.
Doch nun zum Spiel:
Zu Beginn wird man auf der SOUTH FORK RANCH mit der bekannten Melodie fröhlich begrüßt. Ein weiterer Ohrenschmaus ist der Klang des Horns um Rinder und andere Tiere zu besänftigen, die es auf einem abgesehen haben. Auch gibt es eine kleine Showeinlage, die das Abenteuer auflockert, bis es zum Schluß doch noch ein gutes Ende nimmt.

Wie immer nur mit einer Sicherheitskopie spielen, denn mit SAVE lassen sich 8 Spielstände unter Vergabe von Namen nur auf der Labelseite abspeichern. LOAD läd sie dann wieder ein. Mit I ist zu sehen was man so mit sich trägt. Wer Hilfe braucht, findet sie andeutungsweise mit CLUE in jedem Bild. Den Affen sollte man öfter etwas Tabak geben, er liebt eben das Nikotin und erweist sich dafür als dankbarer Helfer. Wozu hat man denn einen Rucksack? Na klar, da kann man alles drin verstauen, was man sonst nicht mehr tragen kann. Nur den mit alle Sachen zu packen ist eine Tortur!
Hoffentlich ist meine Lösung einwandfrei, getestet habe ich sie oft genug, aber der Fehlerteufel lauert ja bekanntlich überall.
Na dann viel Spaß, bei meinem Lösungsweg .
Gerd Glaß

GET BUGLE, E, GET ENVELOPE, N, GET GLASES, N, GIVE GLASES, GO BARN, DROP OWL, LOOK, GET SHOVEL, S, S, S, E, E, EXAMINE HORSE, EXAMINE LUCY, RIDE HORSE, W, W, W, W, WAIT, WAIT, BLOW BUGLE, LOOK, EXAMINE CATTLE, DIG, LOOK, EXAMINE TOMBSTONE, READ EPITAPH (...th, West, West, Nor...), E, N, OPEN DESK, LOOK, DROP MONEY, GET POUCH, N, N, W, W, N, EXAMINE PLANE, GIVE TICKETS, GET SACK, LOOK, OPEN SACK, PUT RING, GET PARACHUTE, CLOSE SACK, JUMP, EXAMINE MONKEY, OPEN POUCH, GIVE TOBACCO, CLOSE POUCH, S, S, EXAMINE PARROT, TICKLE ANACONDA, S, S, GO DINGY, OPEN POUCH, GIVE TOBACCO, CLOSE POUCH, ROW DINGY, BLOW BUGLE, READ SIGN, EXAMINE POST, S, OPEN POUCH, GIVE TOBACCO, CLOSE POUCH, PULL CURTAIN, LOOK, PUT ALL, OPEN SACK, TAKE ROPE, TAKE SUSPENDORS, TAKE PARACHUTE, PUT ALL, TAKE MIRROR, PUT MIRROR, TAKE PHOTO, PUT PHOTO, TAKE RINGS, PUT RINGS, TAKE POUCH, PUT POUCH, CLOSE SACK, TAKE FLASHLIGHT, CLIMB LADDER, LIGHT FLASHLIGHT, READ SIGN, PUT FLASHLIGHT, E, S, TAKE SACK, CLIMB LADDER, READ SIGN, LOOK, TAKE FLASHLIGHT, W, UNLIGHT FLASHLIGHT, EXAMINE CHIEF, EXAMINE TOTEM, OPEN SACK, TAKE PHOTO, EXAMINE PHOTO, SHOW PHOTO, TAKE COCONUTS, READ SIGN, W, EXAMINE VULTURE, EXAMINE EGGS, EXAMINE COCONUTS, EXAMINE MONKEY, TAKE POUCH, OPEN POUCH, GIVE TOBACCO, CLOSE POUCH, GIVE EGGS, TAKE MIRROR, GIVE MIRROR, TAKE RING, WAVE RING, EXAMINE SPIDER, EXAMINE TORCH, HEAT EGGS, LIGHT FLASHLIGHT, EXAMINE STATUE, EXAMINE RINGS, PUT RINGS, LOOK, EXAMINE MAP, TAKE MAP, NO (nicht YES!), GIVE MAP ==> ENDE

Tipps und Tricks





Hallo Liebe Leser!
Wie immer ist es mir auch in dieser Ausgabe wieder ein großes Vergnügen Euch die neuesten ATARI-News zu präsentieren, auch wenn diese sich ziemlich in Grenzen halten. Als erstes wären da ein paar News die mir Walter Lauer zugeschickt hat!

Hallo Leute!
Es gibt doch tatsächlich jemanden, der ein neues Spiel für den 7800er programmiert. Karolj Nadj , so der Name des guten Mannes, will Senso entwickeln. Eine Testversion gibt es im Internet zum Downloaden unter www.atariage.com . Einen Hacken hat die Sache aber; es wird wahrscheinlich nie ein 7800er Modul von Senso geben, da es auf dem Emulator entwickelt wird, na super.

Dann ist da noch das Sagenumwobene Doom (Vector) für den XL in Arbeit. Aber ausser ein paar Bildern gibt es immer noch nichts neues im Internet zu sehen. Die Bilder findet Ihr auch unter www.atariage.com.

Soviel also zu Walters News.
Nicht mehr ganz neu ist ja wohl die Meldung das die Spiele der Polenschmiede Mirage nun PD sind. Trotzdem wurde ich schon öfters gefragt welche Games denn nun PD sind und welche Polenspiele nach wie vor unter Copyright stehen. Direkt von Mirage sind mir bisher diese Titel bekannt:

Alchemia, Around the Planet, Atomia, Axilox, Bang Bank, Dark Abyss, Magia, Midnight, MOZGPROCESOR, Operation Blood, Special Forces (Operation Blood 2), Pong, Problem Jasia, Robal Duch, Rockman, Roderic,





Rycerz, Sexversi, Soundtracker Player, Starball, T-34, Tanks, Technus, Tron , ZBIR

Alle Programme der Softwareschmieden LK-Avalon , ASF und Sikor Soft sind auf jeden Fall nach wie vor Copyright geschützt. Nicht ganz sicher bin ich mir allerdings bei den Spielen der kleinen Schmiede Domain-Software. Hier halten sich hartnäckig Gerüchte über eine PD-Freigabe, allerdings gibt es hierzu noch nichts offizielles und solange es keine direkte Erklärung wie von Mirage zur Freigabe gibt würde ich erst mal davon ausgehen das auch diese Programme nach wie vor unter Copyright stehen.

Andreas Magenheimer hat noch ein arbeitsreiches Jahr vor sich! Zusammen mit Thorsten Schall arbeitet Er an einer ganzen Palette neuer CD´s und CD-ROM´s rund um unseren Atari. Zuerst soll eine **Atari Movie CD-ROM** mit lauter Werbefilmen und anderem Filmmaterial rund um unsere Ataris erstellt werden. Sicher, auf der Pool Disk findet man auch schon eine ganze Menge Material in dieser Art, aber Andreas hat hier eine weitaus größere Sammlung mit besserer Qualität



angekündigt. Ein Preis ist mir bisher noch nicht bekannt, aber noch ist die CD-ROM ja auch nicht erhältlich.

Auch für **Jaguar + Lynx** wird es eine CD-ROM geben auf der sich div. Bilder, Texte, Developer Kits, Encryption Codes und mehr befinden wird. Lediglich die ROM-Binaries werden dort nicht zu finden sein, da diese nun mal nach wie vor dem Copyright unterliegen. Wer wirklich Interesse an diesen Systemen hat wird um diese CD-ROM wohl nicht herumkommen. Auch hier liegt mir noch keine Preisvorstellung vor.

Die XLE Sound CD's, immerhin satte 20 Stück, werden in einer **BEST OF Reihe** mit geplanten 10 CD's neu überarbeitet. Es werden sich aber nicht nur die besten Stücke der bekannten 20 CD's, sondern auch noch eine Reihe ganz neuer Titel auf diesen CD's befinden. Wer bisher noch keine Atari Sound CD's hat sollte sich diese hier schon mal vormerken!
Als letzten wird es dann noch eine CD-ROM mit einer beeindruckenden **Sammlung von PD-Programmen als ATR-Files** geben. Anders als bei der Pool Disk wird es hier jedoch komplette Programmnamen (max. 11 Zeichen) geben statt endloser Nummernreihen, es wird also viel einfacher bestimmte Programme auf der ROM zu finden. Darüber hinaus werden aktuelle Emulatoren, Konverter und Tools die CD-Rom abrunden. Wie schon gesagt, voraussichtlicher Termin für all diese tollen Sachen ist der 26.10.2002, der Tag der JHV in Herten. (Hoffentlich wird das auch alles fertig!

Auch hier beim PD-World Versand wird wieder an ein paar Neuheiten gebastelt und einiges ist auch schon fertig gestellt!

Anime FANtastic CD-ROM Nr.3

Nach dem umwerfenden Erfolg der Anime CD-Roms 1+2 habe ich noch einmal eine Reihe wirklich toller Fanvideos und Grafiken rund um die Animewelt zusammengetragen. Mehr darüber könnt Ihr in den Neuvorstellungen lesen!

Convention PD-Reihe

Auf Wunsch der Leser werde ich ab sofort alle Programme die zu den diversen Wettbewerben unserer Magazine eingehen nicht nur auf der DISK LINE veröffentlichen, sondern in unregelmäßigen Abständen auch PD-Disks mit eben diesen Programmen herstellen um sie all jenen zugänglich zu machen welche die DISK-LINE nicht abonnieren möchten. Diese PD's werden aber nicht wie die ersten PD-Mag PD's nach Themen (Spiele, Demos, Anwender) gestaffelt , sondern als Mix ausgelegt, da beispielsweise Demos in letzter Zeit nur sehr selten eingeschickt werden und eine Disk so erst nach Ewigkeiten fertig werden würde. Die erste PD dieser neuen Reihe sollte bis zur nächsten Ausgabe erhältlich sein!

Scince Fiction CD-ROM

Fans von STAR TREK, Aliens und Co. sollten sich diese CD-ROM, die ebenfalls bis zur nächsten Ausgabe fertig wird schon mal vormerken! Hier findet Ihr etwa 700 Grafiken zu diversen Scince Fiction Serien, viele kleine Animationen und kurze AVI + MPEG Filme und auch einige Filmtrailer auf einer für den PC ausgelegten CD-ROM. Allerdings sollten auch MAC , AMIGA und ST-User mit CD-Rom in der Lage sein diese CD zu nutzen! Der Preis wird bei 7.50 € liegen!
So, damit sind wir am Ende der News, bis zum nächsten mal! Euer Sascha Röber

Kommunikationsecke

Hallo Leute!

Oh Mann, die Zeit bis zu dieser Ausgabe ist wirklich ungemein schnell vergangen! Ich bin diesmal wirklich angenehm von vielen Atarianern überrascht worden, denn viele Leute die sonst so gut wie nie was von sich haben hören lassen sind plötzlich mit Beiträgen zum Wettbewerb, Leserbriefen, Tipps und auch einigen netten Ideen aufgetaucht um sich am NGAM zu beteiligen. Wirklich klasse Leute, dafür muss ich allen ein ganz dickes Lob aussprechen. Wenn wir mit diesem Schwung weitermachen wird das bestimmt noch ein ganz tolles ATARI - Jahr! O.K, jetzt wird es aber Zeit für einen ersten Leserbrief und der kommt von Bodo Jürs, den viele wohl von seinem supertollen PD-Versand her kennen (Immerhin hat Bodo die größte ATARI PD-Sammlung in ganz Deutschland in Angebot!)

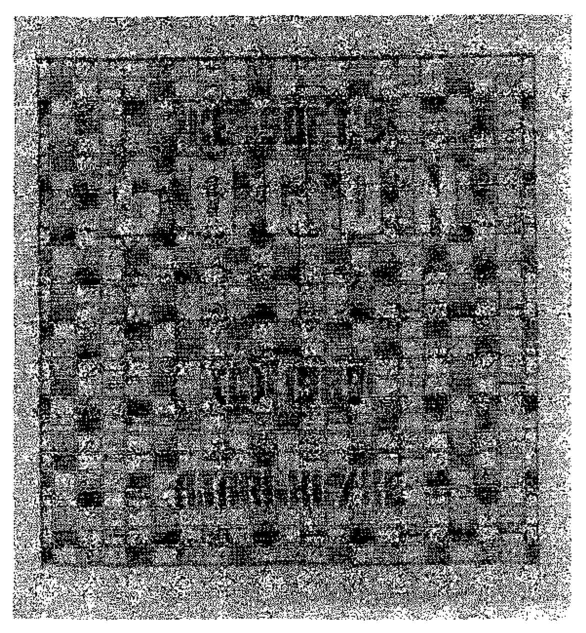
Anliegend erhältst Du den Verlängerungszettel für das ABO. Ich hatte diesen Zettel gar nicht bemerkt, da er noch im Umschlag geblieben war, aber besser spät als überhaupt nicht.

Du beschwerst Dich doch immer, dass keine Hilfe von anderen kommt. Ich habe da einen Vorschlag:
Über die Jahre habe ich viele Level für die Spiele SOGON / SOKOBAN und THINK & WORK gesammelt und für beide Spiele umgesetzt. Es sind ca. 200 Level zusätzlich zu den vorhandenen Originallevel der Spiele.
Mein Angebot: Ich liefere Dir für alle Abonnenten des Magazins eine zweiseitige Disk, A: SOGON + 50 Originallevel + 50 Level von der KE-Leveldisk + 3 X 50 verschiedene Level von mir.
B: THINK & WORK + 25 Originallevel + 3 X 50 verschiedene Level von mir.

Die Disk kommt in eine DIN A5 Hülle mit Deckblatt ungefähr wie beiliegendes Muster, jedoch ein bisschen grafisch aufgepeppt.
Wen Du interessiert bist, so melde Dich. Ich brauche mindestens 2 oder 3 Wochenenden um das ganze fertig zu stellen. Für die Zukunft plane ich auch weitere Level für das Spiel Logistik und eventuell auch einige Levelserien für UNICUM. Mit Gruß, Bodo Jürs

PS: Ich suche noch ein Exemplar von Deinem HINT HUNT BOOK #3. Hattu noch eins? Auch eine simple Kopie reicht mir.

Soso, hast Du also den Zettel erst nicht gefunden, auch gut, nächstes Jahr packe ich den Zettel ins Magazin rein, ist vermerkt! Was Deinen Vorschlag angeht, klar habe ich Interesse daran, so eine Disk wäre mal ein toller Bonus für alle Leser und passt ja auch wunderbar zum Levelwettbewerb der Disk.Line! Du musst mir allerdings auch sagen wie hoch Deine Kosten dafür wären, ich kann ja nicht von Dir verlangen ca. 100 Disks plus Schutzhüllen umsonst zu verteilen!

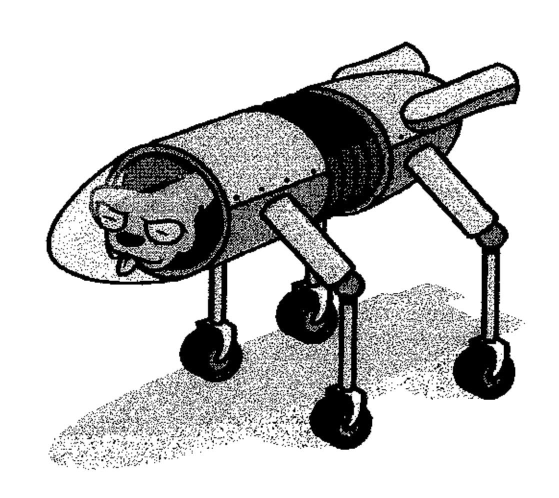


Kommunikationsecke

Während ich das hier tippe ist ein Brief an Dich unterwegs, ich bin sicher das wir das zusammen hinkriegen! Ein HINT HUNT BOOK 3 ist leider nicht mehr da, aber es gab da eine kleine Anzahl missglückter Exemplare die nicht richtig gedruckt wurden und daher nicht verkauft werden konnten (Ich kann den Leuten ja schlecht Geld für fehlerhafte Ware abknöpfen!) , ich hoffe Du bist nicht beleidigt wenn ich Dir eines davon schicke, bessere hab´ ich wirklich nicht mehr! Auf jeden Fall danke ich Dir jetzt schon mal für die gute Idee und ich freue mich jetzt schon auf die neuen Level für Logistik! Oki Doki, weiter geht es jetzt mit einem Brief von Enno Gehrke!

Hallo Sascha und Mannschaft!
Ich hab´ gerade die neue Ausgabe des NGAM aus dem Briefkasten gefischt und ich muss schon sagen, die ist echt klasse! Stark finde ich vor allem das Du beim neuen Wettbewerb so reinhaust, daran sieht man das Dir wirklich noch etwas an der Sache liegt und deshalb will ich mich auch mit einem Mini-Listing (für die Listing Seite sollte es wenigstens gut genug sein!) und einem Atari-Kalender daran beteiligen. Den Kalender habe ich mit Windows Word zusammengeschustert, ist nichts all zu besonderes, halt nur immer ein Monatsblatt mit einer ATARI-Spielegrafik, aber vielleicht findest Du ja noch Zeit um ihn irgendwie zu erweitern (Feiertage, Messetermine etc.) Zeit genug müsste eigentlich da sein , der Kalender ist ja für 2003! Ein bisschen schlaff finde ich , das Raimund Altmayer seinen ST-Corner nicht mit im Magazin hatte, alle drei Monate ein paar Seiten Text zu schreiben sollte doch durchaus möglich sein, besonders wenn man selber einen solchen ST-Corner vorgeschlagen hat, oder? Naja, vielleicht gibt es im neuen Mag dann wieder einen , aber bitte keine 10 Seiten lang, schließlich ist der 8-Bit die Nummer 1 im NGAM und soll es meiner Meinung nach auch bleiben! Das soll es dann auch erst mal wieder von mir gewesen sein, halt die Ohren steif und die Tasten in Bewegung damit ich auch weiterhin etwas vernünftiges zu lesen habe und lass Dich bloß nie von irgendwelchen Nörglern wie mir zu sehr ärgern!

Enno Gehrke



Ha, das wäre ja wohl noch schöner, wenn ich mich hier ärgern lassen würde, neee, wie der Schießhund da oben bleibe auch ich fest auf meinem Kurs! Trotzdem ist es auch für mich immer das schönste wenn das Magazin allen Leuten gefällt. Zum Thema Wettbewerb. Erst einmal vielen Dank für Deine Einsendungen, das Listing macht sich bestimmt ganz gut im Mag. Was den Kalender angeht, mal sehen ob ich da noch was einfüge, aber ehrlich gesagt ist er so doch schon ganz in Ordnung! He, da kommt mir doch gerade eine nette Idee! Wenn ich ab dieser Ausgabe immer 2 Monatsblätter pro Heft mit ins Magazin packe kann ich damit eventuell vorhandene Lücken schließen und gleichzeitig kann sich jeder einen kompletten ATARI-Kalender für 1993 zusammen sammeln! Bis zur Ausgabe 4-2002 (sollte Januar 2003 rauskommen!) habt Ihr dann schon die ersten 8 Monate zusammen, den Rest braucht man ja dann logischerweise erst ab September, wird also mit den ersten 2 Ausgaben 2003

Kommunikationsecke

nachgeliefert. Hm, ich werde mal sehen wie ich mit den Texten und dem Termin dieser Ausgabe hinkomme und wenn zum Schluss 2 Seiten über sind mache ich das so! Was den ST-Corner betrifft, das ist so eine Sache, wenn sich wenig tut kann man auch nur wenig schreiben und die ST-Szene ist im vergleich zu uns 8-Bittern wirklich extrem lahm, um nicht zu sagen schlicht und einfach faul! Ich kann Raimund hier also keinen Vorwurf machen wenn dann mal in einer Ausgabe kein ST-Corner erscheint. Allerdings wird es voraussichtlich auch keine 10 Seiten ST-Corner geben, die 5-6 Seiten die es bisher waren sind meiner Meinung nach ein gutes Maß! O.K., jetzt geht es weiter mit einem Leserbrief von Walter Lauer!

Hallo Sascha,
eigentlich finde ich Deine beiden Magazine ja ganz gut. Aber die letzte Ausgabe muss ich kritisieren. Zuerst wäre da mal der viel zu späte Erscheinungstermin. Anstatt das Erscheinen immer wieder hinauszuzögern fände ich es besser, das Magazin mit etwas weniger Seiten herauszubringen. Schließlich haben bekannte Zeitschriften ja auch nicht immer die gleiche Seitenzahl. Und wenn mal eine Serie ausfällt, dann ist das auch kein Beinbruch, sofern es nicht zur Regel wird. Ich fand es auch nicht so gut, dass im letzten Magazin einige Artikel aus dem ABBUC Mag einfach übernommen wurden und im PD-Mag waren einige Artikel aus dem XLE Mag zu finden. Diejenigen, die wie ich alle Magazine lesen waren sicher etwas enttäuscht. Das Du die Programme aus deinen Wettbewerben ausschließlich der Diskline zur Verfügung stellen willst finde ich nicht so toll, denn dann ist man ja quasi gezwungen die Diskline zu kaufen, wenn man diese Programme will. Besser fände ich, wenn Du eine PD-Disk mit den Programmen aus dem Wettbewerb veröffentlichen würdest, wie das vor einiger Zeit schon mal der Fall war. So, nun habe ich aber genug gemeckert. Abgesehen vom letzten mal bin ich mit Deinen Magazinen zufrieden. Aber nun noch was zur Zahlungsweise. Nachnahme ist ja ziemlich teuer, Geld beilegen im Brief ist auch nicht ideal. Nicht jeder kommt zur Bank um 'ne Überweisung zu tätigen ; besonders wenn man auf dem Land wohnt, wo die Öffnungszeiten nicht so toll sind. Wie wäre es denn mit Lastschrifteneinzug? Würde ich sofort machen. Ich abonniere auch wie gewohnt PD-Mag und ATARI Mag. Die Diskline will ich nicht, denn hier bin ich gleicher Meinung wie Andreas Magenheimer. Bis dann, Walter Lauer

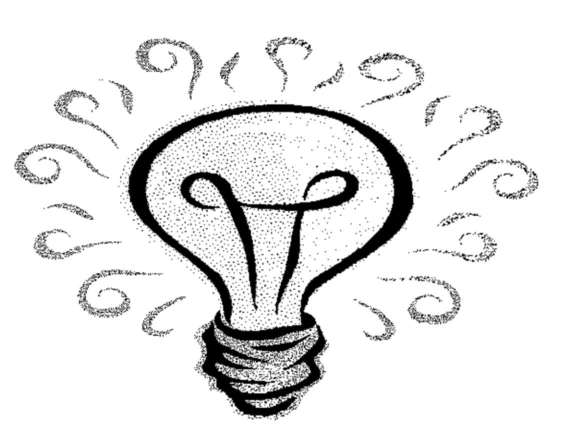
PS: Der nette junge Mann , der Dich auf der JHV so kritisiert hat war von der RELAG, nicht von der RAF. Abgesehen davon fand ich seine Kritik total fehl am Platze . Sowas kann man auch unter vier Augen regeln und berechtigt war seine Kritik auch nicht.

Hm, na dann heißt es mal wieder ein paar Erklärungen abgeben und Gedanken neu ordnen! Fangen wir mal am Anfang mit dem Erscheinungstermin an. O.K., es scheint bei mehreren von Euch wohl so zu sein das Ihr lieber 2-3 Wochen eher ein 2-4 Seiten kürzeres Magazin hättet! (Es gibt noch mehr Leute die sich am Telefon oder im Brief so oder ähnlich geäußert haben.) Na gut. Ist akzeptiert, aber das mit dem fehlen von Serien ist leider eher die Regel als die Ausnahme, da ich in jeder Ausgabe bisher auf irgendeinen Beitrag lange gewartet habe und auch schon des öfteren einfach irgendetwas getippt habe um dann die Seiten noch voll zu kriegen.

Kommunikationsecke



Ich werde jetzt versuchen alle 3 Monate die Mags fertig zu stellen, und das mit 50 Seiten beim NGAM, auch wenn ich dafür dann halt den Kalender mit einbauen muss um die Seitenzahl zu erreichen. Das letzte Mag kam ja nun Anfang Februar raus und diese Ausgabe hier sollte es bis ca. 10.4.2002 geschafft haben bei Euch zu sein, also ist die zweite Woche im Juli das Planziel für Nummer 2-2002! Weiter im Text. Aus dem ABBUC-Mag habe ich keine Artikel einfach übernommen, die wurden mir so zugeschickt damit sie ins NGAM eingebaut werden. Das der Autor sie auch im ABBUC Mag veröffentlicht hat ist zwar nicht so toll, aber da kann ich nix dran machen. Beim PD-Mag war es denn genauso, aber da es das XLE-MAG nun nicht mehr gibt kann das hier schon nicht mehr passieren und da es genau 3 Leute gab die PD-MAG und XLE-Mag bekommen haben war das glaube ich nicht ganz so schlimm, bis halt für eben diese 3 Pechvögel (Sorry). Als nächstes haben wir dann die Wettbewerbsprogramme. Na gut, ich will niemanden die Programme aus dem Wettbewerb vorenthalten (sofern denn genug ankommen!). Also werde ich daraus PD-Disks machen, ist versprochen. Um ehrlich zu sein hatte ich noch gar nicht darüber nachgedacht das ich einigen Lesern damit auf die Zehen latsche wenn ich diese Proggies nur auf der Diskline veröffentliche, darum danke für diese Erinnerung!



Nun noch zur Zahlungsweise: Ich war eigentlich der Meinung das alle mit den Möglichkeiten zufrieden wären, da hat sich noch nie einer drüber beschwert! Ich habe noch nie ein Lastschriftverfahren benutzt, deshalb muss ich wohl erst mal zur Postbank traben und mir das komplett erklären lassen. Wenn Du auf so etwas bestehst, ich lasse ja gerne mit mir über fast alles reden! Allerdings hat ja auch jede Bank einen Briefkasten draußen hängen in den man ausgefüllte Überweisungen (Von Deinem Konto auf ein anderes) jederzeit einwerfen kann, dafür muss man gar nicht an den Schalter! (Bei der Postbank gibt es hierfür blaue Briefumschläge, in die man einfach seine Überweisung reinlegt und in den Briefkasten schmeißt!) So, ich schätze damit sind alle Punkte beantwortet, hoffentlich auch zur allgemeinen Zufriedenheit! Der nächste Brief kommt von Harald Fischer!

Hallo Sascha,
beiliegend erhältst Du meinen ABO-Auftrag für 2002. Ich komme zwar immer weniger dazu mich mit dem ATARI zu beschäftigen, aber ganz aufgeben möchte ich ihn doch nicht. Ich hab das mit der Flash-ROM-Disk gelesen – wäre wirklich eine tolle Sache wenn das klappen würde und eine echte Aufwertung für den kleinen ATARI.

Kommunikationsecke

Hab´ Dir noch drei Kurzlistings mitgeschickt, vielleicht kannst Du das Blatt ja so verwenden wie ich es gemacht habe. Bestimmt fällt mir zum Wettbewerb für die nächsten Ausgaben noch das Eine oder Andere ein. Weiterhin frohes schaffen – bis dann, Harald Fischer

Unbestritten, ein Gerät wie die Flash Rom Disk würde noch einmal für richtig Wirbel am ATARI sorgen, aber die Chancen hierfür stehen ja leider nicht sehr gut, denn die beste (und fertige!) Hardware nutzt nichts ohne ein funktionierendes Betriebssystem, wirklich ein Jammer! Die Listing Seite sieht gut aus, ich habe sie so gelassen wie Du sie mir geschickt hast. Auf Deine Programme zum Wettbewerb bin ich schon mächtig gespannt!
Zusammen mit einer Diskette kam diese kurze Nachricht von Steffen Heubaum bei mir an:

Hallo Sascha,
Trotz akutem Zeitmangel ist mein 800 XL immer noch einsatzbereit (über TV Karte und SIO2PC) mit dem PC verbunden – allerdings äußerst selten in Aktion. Anbei noch eine Diskette mit meinem Beitrag zum nächsten Wettbewerb. Das kleine ATARI Basic Programm ist zwar noch nicht ganz fertig, aber vielleicht findet sich ja jemand, der es vervollständigt. Viel Spaß noch und tolle Einfälle für die nächsten ATARI Magazin Ausgaben. Tschüß bis zum nächsten mal, Steffen Heubaum.

Der Zeitmangel ist inzwischen das wohl größte Problem für unseren ATARI. Ich habe ja selbst auch genug Probleme damit! Es fehlen uns halt die neuen „Computerkids", die Tage und Nächte Zeit haben um Programme oder Hardware zu basteln. Jemand der erst noch arbeiten und sich danach um seine Familie kümmern muss hat halt von Natur aus weniger Zeit für Hobbys. (Das Durchschnittsalter der noch aktiven Atarianer liegt etwa bei 33!) Dein Programm kriegen wir bestimmt noch fertig, vielleicht kann Thorsten Helbing es ja vervollständigen. Ich bestehe aber darauf das ich auch eine Flasche vom Obstwein bekomme der mit Hilfe dieses Programms hergestellt wird!



Von Andreas Magenheimer habe ich auch mal wieder Post bekommen! Da der Brief aber irgendwie halb zum NGAM und halb zum PD-Mag gehört habe ich den NGAM Teil herausgeschrieben, den Rest findet man logischerweise im PD-Mag! (Clever, gelle?)

Hey Mr. PD-Mag Man!

Damit nicht jeder Brief mit „Hallo Sascha" anfängt, heute mal eine etwas andere Anrede. OK, in dem Päckchen das ich dir geschickt habe findest du wieder jede Menge PD Games und Demos, hoffe du kannst sie für das PD-Mag gebrauchen. Darunter befinden sich auch die von dir gewünschten Mirage Games. Schließlich sind die ja jetzt Freeware...

Kommunikationsecke

Mein Abo habe ich auch entsprechend verlängert, den Bestellschein und den Überweisungsbeleg habe ich beigelegt. Hoffentlich erscheinen die kommenden Ausgaben des PD-Mags und NGAM wieder pünktlich, denn das die Dezember Ausgabe erst am 1. Februar des Folgejahres erscheint ist doch etwas zu spät, wie ich finde. Zumal Deine Mags ja nur vierteljährlich erscheinen. Bin schon mal gespannt, wann in Etwa die März Ausgabe erscheinen wird. Das es beim letzten Male mit einigen verspäteten oder nicht erschienenen Texten zu tun hatte , weiß ich ja – aber vielleicht ist es in Zukunft dann besser auf diese Texte zu verzichten und das Mag mit ca. fünf Seiten weniger, dafür aber pünktlich erscheinen zu lassen.

Der Rest des Briefes betrifft nur das PD-Mag, gehört also dort in die Leserbriefecke! So, erst einmal vielen Dank für die PD-Soft, damit kann ich das PD-Mag kräftig aufmotzen! (Ich habe jetzt wieder genug Soft für 3-4 Ausgaben in Reserve!) Auch ist es schön das Du weiter Abonnent bleibst, es freut mich immer wieder wenn Abobestätigungen 'reinkommen, und das nicht nur wegen des Geldes! Wie Du an dieser Ausgabe siehst kommen wir wieder halbwegs zu normalen Erscheinungsterminen und wie vorhin schon mal erwähnt werde ich ab sofort versuchen diese Termine besser einzuhalten, da Euch dies anscheinend doch sehr wichtig ist. Hier sieht man mal wieder wie verschieden Leute ihre Prioritäten setzen können, denn früher in Werners ATARI-Magazin-Zeit war es mir doch eher egal ob das MAG nun wirklich pünktlich war oder nicht, Hauptsache es war viel Text drin! Aber, wie ich schon so oft gesagt habe, das hier ist in der Hauptsache Euer Magazin, also wird das halt so gemacht wie Ihr das wollt, basta!

So, und munter geht es weiter mit diesem Brief von Markus Altmann:

Lieber Sascha,

ich habe aus vergangenen AM-Tagen noch einen Gutschein über 10DM von Herrn Rätz. Kann ich diesen bei einer zukünftigen Bestellung bei Dir , z.B. bei Software, d.h. einlösen?
Ich will mich hiermit auch recht herzlich für Dein Engagement bedanken. Auch wenn ich leider selbst nichts für das Magazin aus zeitlichen Gründen beitragen kann – was sich hoffentlich ändern wird – so hoffe ich, dass meine Abo-Bestellung dennoch einen kleinen Beitrag darstellt.
Viele Grüße, Markus Altmann

Aber sicher nehme ich diesen Gutschein noch mit an, schließlich habe ich mit dem AM auch die gesamte Versandpalette von PPP, aber auch eine gewisse Verantwortung gegenüber den Kunden übernommen! Eventuell vorhandene Gutscheine sind nach wie vor gültig, Ihr könnt sie also getrost Euren Bestellungen beilegen! Auch wenn es schade ist das Du keine Zeit findest Dich direkt am Magazin zu beteiligen leistest Du als Abonnent einen wichtigen Beitrag, denn ohne Leser macht kein Magazin Sinn und dann wäre hier ganz schnell Feierabend!
So, und damit sind wir mal wieder am Ende der Kommunikationsecke angelangt. Zeit , das Magazin auszutragen und sich in die Arbeit für die neue Ausgabe zu stürzen!

Bis dann also,

Euer Sascha Röber

Cebit 2002

Jedes Jahr lädt Hannover zur Weltgrößten Messe für Computer und Elektronik ein und auch in diesem Jahr versprach die Cebit wieder der Höhepunkt des Computer-Jahres zu werden!

2001 war für die Unterhaltungsindustrie nicht gerade das Superjahr, gewaltige Einbrüche beim Handyabsatz, ebenfalls rückläufige Zahlen bei Chipherstellern und ein allgemeiner Abschwung am IT-Markt haben der Branche hart zugesetzt und zu Aktienkursverlusten und nicht zu letzt gewaltigen Arbeitsplatzverlusten geführt. Dies hat unter anderem zur Folge das dieses Jahr auf der Cebit nur etwa 8000 Aussteller vertreten waren, immerhin gut 180 weniger als im Vorjahr (manches Gerücht besagt , das diese 180 Firmen das Jahr 2001 nicht überstanden haben!).

Trotzdem oder gerade deswegen setzt die Computerbranche auch in diesem Jahr auf offensive und versucht mit einer wahren Schwemme von neuen Produkten die Verbraucher zu Beeindrucken und deren Geldbeutel zu leeren. Wie kaum anders zu erwarten war die Cebit allerdings für Leute die nur Geld für Ihren ATARI ausgeben wollen ein sehr billiges Vergnügen, denn mit den dort vorgestellten Neuheiten dürfte unser guter alter 8-Bitter wohl etwas überfordert sein!

Am ersten Tag war auf der Cebit relativ wenig los und das einzige Gedränge kam auf, als alle Fotografen auf Deutschlands Politpromis Kanzler Gerhard Schröder und seinen Herausforderer „Eddi" Stoiber losstürmten. Auch wenn Bodyguards eigentlich das Gemeine Volk abdrängen wollten konnte ich schnell ein paar Schnappschüsse einfangen!



Schröder beim Interview, wie immer viele Worte ohne Inhalt!

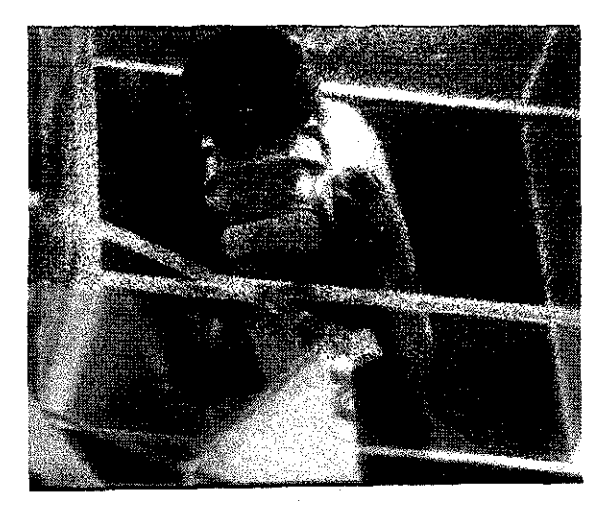


Schröder gibt Interviews, aber ich kann's besser! Eddi in Action!

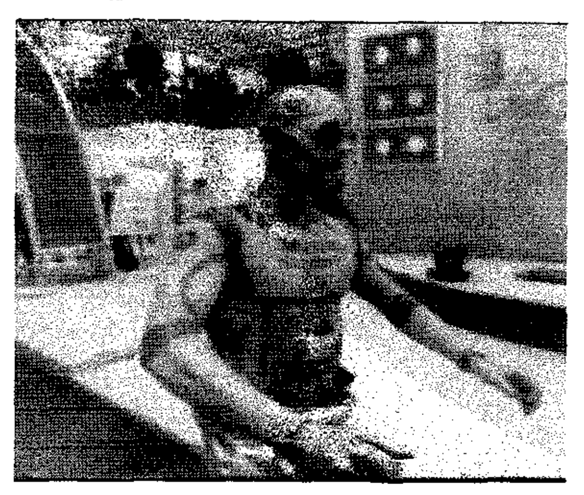
Aber da es mir eigentlich nicht um Politik sondern um Neuheiten der Computerwelt ging drehte ich schnell wieder ab und stürzte mich in das Getümmel der Messehallen. Schon nach kurzer Zeit stellte man fest das auch 2002 hart um den Mobilfunksektor gekämpft wird. Jede Menge neuer Modelle mit immer mehr Zusatzfunktionen vom MP3-Player bis hin zum Taschen – PC erwarten den

Cebit 2002

Telefonjunkie im neuen Jahr und wenn man es wirklich geschafft hat die Gebrauchsanleitung (die inzwischen bei vielen Modellen satte 100 Seiten lang ist!) zu verstehen kann man mit dem Teil sogar ganz normal telefonieren! Dabei ist man sich im Moment noch nicht einmal einig wie es denn in Deutschland mit dem Telefonieren weitergehen soll, denn man ist noch auf der Suche nach dem neuen Standart! Die einen wollen den in Japan verbreiteten I-Mode Standart einführen, andere arbeiten an farbigen WAP-Versionen und Motorolla stellte stolz das erste UMTS-Handy vor.
Auch im Bereich der Digitalkameras ist eine richtige Schlacht ausgebrochen, in der die Anbieter mit immer Leistungsstärkeren Geräten mit bis zu 10 Millionen Bildpunkten den Markt der herkömmlichen Spiegelreflexkameras erobern wollen. Besonders beeindruckend sind auch die Digital-Camcorder der neuen Generation wie etwa das neue Spitzenmodell von JVC, das allerdings mit ca.4000 € auch im Preis echt spitze ist!



Natürlich gab es auch wieder jede Menge Events, Shows und teilweise skurriles zu sehen, man gab sich halt alle Mühe um die Leute auf den eigenen Stand aufmerksam zu machen, da konnte es auch schon passieren das ein Mensch zum Roboter mutierte und auf einen zustapfte!



Da wir gerade bei Robotern sind, die gab es natürlich auch in allen Formen und Größen zu bewundern, vom kleinen Helfer der irgendwo ´ne Schraube reindreht bis zum Industrirobbo der in einer Minute ein ganzes Auto zusammenschweißt war alles da, auch putziges wie Sonys Wunderhund Eibo!



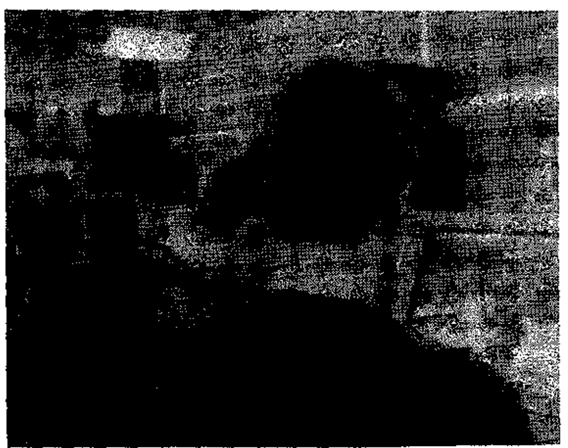
Kleiner , schneller, bunter, das sind die Schlagworte wenn es um die Tragbaren Minicomputer geht. Dabei ist nicht das Laptop gemeint das inzwischen dank immer kleinerer Komponenten den großen PC locker in die Tasche stecken kann, (wenn man nur genug Geld dafür anlegt) nein, die Rede ist hier von den sogenannten Organizern. Früher waren diese Geräte kaum mehr als ein ordinärer Notizblock , doch heute können die Leistungsstärksten unter ihnen glatt den Inhalt eines mittelgroßen Lagers verwalten

Cebit 2002

und Materialengpässe selbstständig an den Hauptcomputer weitermelden, damit dieser den benötigten Nachschub ordern kann!



Mit viel Tam-Tam stellte Microsoft seine X-Box vor, die zeitgleich auch in den deutschen Handel kam, und das zum deutlich geringeren Preis als zuerst angekündigt, denn die X-Box sollte mit 479.- € starten, wurde aber von vielen Fachmärkten wie Saturn und Mediamarkt gleich mit 399 .- € angeboten, immerhin satte 80 .- € unter der Empfehlung des Herstellers. Gebracht hat das aber auch nichts, denn der Start der X-Box verlief in Deutschland eher mäßig, trotz des Rabatts gab es so gut wie nirgends große Schlangen und erst recht keine Lieferengpässe wie es sie beim Start der Playstation 2 gab. Überhaupt gab man sich bei Sony recht gelassen, denn auch wenn die X-Box klar auf die Playstation 2 User als Zielgruppe abzielt hat sich diese doch schon recht gut auf dem Markt platziert und der Hardware-Vorsprung der X-Box ist nicht so groß, das er einen PS2-Besitzer dazu bringen wird diese gegen eine X-Box zu tauschen.



Spieler beim PS2-Test

Es gab natürlich noch Unmengen anderer Interessanter Sachen zu bestaunen wie Digitale Heimkinos, neueste DVD-Recorder (Obwohl man sich hier bisher leider noch auf keinen Standart einigen konnte, weshalb ich erst noch vom Kauf abraten würde), und Computerzubehör aller Art , doch hierüber zu Berichten würde den Rahmen des Magazins schlicht und einfach sprengen. Bleibt also das Fazit das die Cebit auch in diesem Jahr ihrem Ruf als Mekka der Computerbranche treu geblieben ist und sich die Reise nach Hannover für jeden Computerfan der den Weg nicht gescheut hat mit Sicherheit lohnte!

Sascha Röber



Dieses 3D-Gesicht im Glaswürfel zeigt eindrucksvoll die Möglichkeiten von Lasertechnologie in Zusammenarbeit mit modernen Computern.

Sacha's Kolumne:
"Atari und die Handy Welle"

Ich muss schon schmunzeln, was im Moment im Handy Markt so abgeht. Immer neue Modelle und Möglichkeiten in der schönen bunten Welt des Mobiltelefon fliegen uns Täglich ins Haus. Und geredet wird: vom Film, der man auf jedem Handy in Zukunft sehen kann (Fragt sich nur, wer Briefmarkengrosse Filme wirklich ansehen möchte), von Multimedia Fähigkeiten (Telefonieren kann ich aber noch, oder?) und natürlich vom Internet (Mailboxen sahen damals auch nicht anders aus, waren aber sicher funktionaler als WAP. Immerhin geht es jetzt schneller mit GRPS, bisher hatte ich immer das Gefühl, mit einem 300 Baud Modem zu operieren).

Na ja, wie auch immer. Irgendwie verkaufen sich die neuen Modelle trotzdem. Fragt sich nur warum. Wegen dem integrierten Radio? Nein. Ist es wegen der HSCSD Funktionalität? Nein. Triband? Nicht wirklich. Farbdisplay? Wegen den farbigen Buchstaben sicher nicht. Wegen der SMS Funktionalität kann es auch nicht sein, das konnte man schon immer. Nun, etwas muss es sein, Design alleine zieht zu wenig Interessenten an. Das plötzliche Gepiepse im Zug führt uns auf eine neue Spur. Kommt doch ein reguläres Tonmuster aus dem vorderen Abteil angeflogen, dass irgendwie bekannt vorkommt. Nein, ein Gameboy kann es nicht sein. Ein Blick ins Abteil löst das Rätsel.

„Hey, der spielt ja Pong auf dem Handy!"



So kommt es, dass „Oldies" wie wir urplötzlich 20 Jahre in die Vergangenheit katapultiert werden. Man sieht sich wieder zurückerinnert an die durchgespielte Nächte auf dem Atari. Und es vergehen keine 3 Tage, dann wird auf dem weg zur Arbeit wieder gezockt... Pong Farbig, super! Battlezone, live verbunden mit anderen „Handy Gamern", das ist Cool!

So ist es halt, wie es immer war. Es gibt kaum mehr ein Handy, dass ohne Spiele auskommt. Mehr oder weniger die ganze Palette von Atari Klassiker ist mittlerweile in irgendeiner Version vertreten. Spiele, dass wusste Atari schon vor 30 Jahren, sind der Motor von neuen Technologien. Und so gilt wie in der guten alten Zeit:

„ Have you played Atari today ? „

In diesem Sinne, euer

Sacha Hofer (sacha@hofer.com)

Atari Classic: Atari 1850 XLD „Lorraine“

Willkommen bei einer weiteren Ausgabe der Atari Classic. Wir wollen uns Heute mit einem Thema befassen, wo Atari und Amiga mehr gemeinsam hatten, als man allgemein denkt.

Es ist mittlerweile erwiesen, dass die Firma Atari und Amiga ende 1983 einen Vertrag unterzeichneten, der Atari den Zugang zum Amiga „Lorraine“ Prototyp eröffnete. Die Verbindung machte zur damaligen Zeit durchaus Sinn, da bei Amiga kein anderer als Jay Minor arbeitete. Aus dem Vertrag gehen einige interessante Details hervor. Atari hatte das recht, das Design des „Lorraine“ zu verwenden und eigene Maschinen darauf zu entwickeln. So versteckte sich unter dem Codename „Mickey“ die Atari Version des Amiga Computer. Der Vertrag beschreibt weiterhin, dass Atari „Mickey“ zuerst als Konsole für 1 Jahr verkaufen musste, bevor ein „Add-On“ in Form einer separaten Tastatur „Mickey“ in einen vollwertigen Computer transformierte. Nach 1 Jahr wäre es Atari auch erlaubt gewesen, ein vollwertiges Computer Modell zu verkaufen. Über das Betriebssystem gibt es verschiedene Gerüchte die von einem „Unix-like“ OS sprechen, dass mit Atari DOS Befehle erweitert worden ist und bestimmte Ähnlichkeit mit dem späteren Amiga OS besitzt.

Aus Verschiedenen Aufzeichnungen, die bei Atari gefunden worden sind, spiegeln sich interessante Ähnlichkeiten zwischen dem Atari 1600XL und den ersten Details über einen Amiga Computer heraus, den Jay Minor 1984 in der Presse beschrieb. Spätere Details über den Amiga Prototyp „Lorraine“ werden auch in den Aufzeichnungen über den 1850 XLD gefunden, was die Vermutungen über die Entwicklung eines „Atari Amiga“ bestätigen.

Die beschriebenen Details im Vertrag über „Lorraine“ kommen den meisten Leser sicher bekannt vor:

- Motorola 68000 mit 128 KB Ram und 64 KB Rom
- Separates Keyboard
- Apple Basic kompatibles Lorraine Basic
- Soundchip mit 4 Sound Generatoren
- Darstellung von farbigen 80x25 Text
- Hardware Unterstützung für „Sprites“
- Mehrere Kombinierbare Text und Grafikmodes
- 16 Farben aus einer Palette von 4096
- Auflösungen von 320x200 bis 640x400 Pixel
- Special-Effects Coprozessor
- Blitter Coprozessor für die Unterstützung eines „desktop window manager“
- Schnittstellen: Keyboard, 2 Atari Joystick Anschlüsse (Kompatibel mit Trackball/Mouse Logik), serieller Port und ein mini-Floppy Diskcontroller.

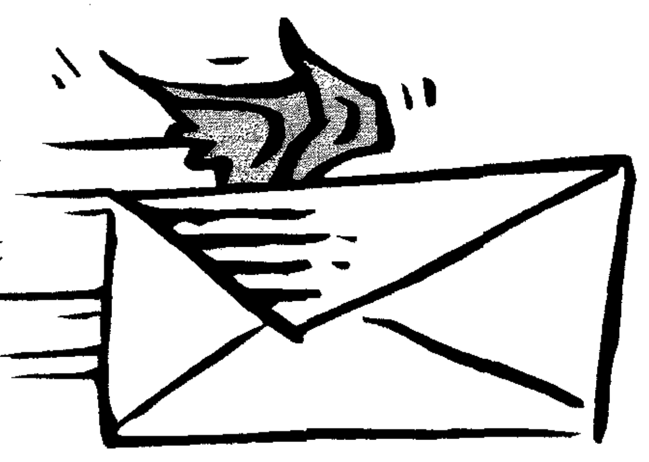
Das Atari „Lorraine“ Projekt starb, als Commodore Amiga kurz vor der Übernahme durch Atari kaufte. Jack Tramiel hatte damals zu hoch gepokert und Amiga an seine ehemaligen Firma verloren. Hätte dieser Schachzug von Commodore damals nicht geklappt, hätte es den ST wohl nie gegeben, Commodore hätte den CBM 900 gebaut (Unix System) und Atari wäre alleine im 16 Bit Home Computer Markt mit dem 1850 XLD präsent gewesen.

Bis zum nächster Ausgabe mit spannenden Geschichten rund um Atari!

Sacha Hofer (sacha@hofer.com)

Kleinanzeigen

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt



Biete:
9 Nadel-Drucker EPSON LX 400 mit Einzelblatteinzug und Zugtraktor für Endlospapier, ein Ersatzfarbband, Handbuch, Druckerständer und Centonics-Interface zum Anschluss des Druckers am ATARI XL-XE alles für nur 55.- € (VB) plus Versandkosten (Postpaket). Interessenten können sich melden bei :
Steffen Heubaum
Süptitzer Weg 3
04860 Torgau
Tel. 03421/706389
E-mail : steffen@heubaum-online.de

Suche dringend Handbuch und Druckercodes zu STAR LC 10 – 24!
Ralf Wiedstock
Honiggasse 12a
65191 Wiesbaden

Suche USA Adventure für den XL, von der Firma First Star.
Walter Lauer, Hubertushof 1, 66629 Freisen
Tel. 06855-1881

Biete:
Hallo ATARI Freaks!
Wer hat Interesse seinen Rechner mit mehr Speicher auszurüsten? Habe immer noch genug Teile zur Umrüstung mehrerer Geräte bis 1088KB da!
DIETER kretzmeyer@t-online.de
Kretzmeier Dieter, Lessingstr.66,
39108 Magdeburg ,
Tel. 0391-7331431

Liebe Leser!
Wie Ihr seht ist unser Kleinanzeigenmarkt diesmal wirklich nicht besonders ausgeprägt. Daher kommt jetzt mein Aufruf sich doch ein wenig mehr daran zu beteiligen, da ich selbst hier nach Möglichkeit keine Anzeigen hineinsetzen möchte, der Kleinanzeigenmarkt soll Euch ja Gelegenheit zum Handeln geben!

Kleinanzeigen bitte bis zum 1.6.2002 einsenden!



Little Hacker

The little Hacker - Volume 03:

(Der kleine Hacker - Teil 03)

Diesmal behandeln wir etwas total billiges: Games ohne Kopierschutz oder Games mit Kopierschutz aber ohne Abfrage. Nun, in den letzten paar Jahren und Jahrzehnten (ca. 1988-1998) ist es vor allem bei vielen deutschen Händlern üblich geworden, neue XL/XE Games komplett ohne Kopierschutz zu erstellen. Schaut man mal zurück auf die Anfangsjahre von Atari, so wird man feststellen, daß auch hier jede Menge Games komplett ohne Kopierschutz oder zumindest ohne Kopierschutz-Abfrage zu finden sind. Gerade damals (ca. 1979-1983) hielt man es nämlich gar nicht für nötig, für so etwas wie einen Kopierschutz zu sorgen. Einerseits gab es da noch nicht die Copyright-Rechte für Computer- und Konsolengames gegen die Softwarepiraterie (wurde in der BRD wohl erst 1983/84 offiziell als Gesetz erlassen) und den Herstellern blieb gar nichts anderes übrig, als ihre Kunden darum zu bitten, das Weiterkopieren zu unterlassen. Andererseits war auch das Raubkopieren oder mögliche Kopierschutzmethoden noch nicht so stark verbreitet. Atari und viele andere Firmen machten nach wie vor Millionengewinne und daher wurde die Softwarepiraterie nur als eine Randerscheinung (einer kleinen Randgruppe) wahr-, jedoch kaum ernst genommen.

Spätestens mit dem Aufkommen solcher Multi-Copy-Stations für das VCS und vor allem nach dem großen Hard+Software „Crash" 1984 waren Schutzmaßnahmen und somit Kopierschutz Verfahren aber in aller Munde. Von da ab verzichtete kaum noch ein Hersteller auf irgendwelche auch immer gearteten Schutzmaßnahmen. Genutzt hat dies alles aber kaum.

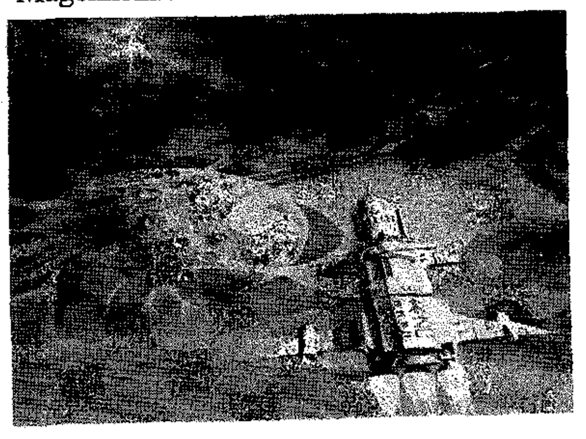
Denn: Es wurde weiter und noch viel stärker gehackt, gecrackt und raubkopiert. In manchen Ländern entwickelte sich das Raubkopieren geradezu zum Volkssport, so wie etwa heute das illegale Brennen von CD's (Computer+Audio) oder erstellen+herunterladen von MP3's. Sei es drum, alle kopierschutzlos gebliebenen Software Disketten lassen sich bequem via Sektorkopierer duplizieren. Fast alle listgeschützten Basic-Programme lassen sich mit sog. „Unlister" oder „Basic-Lister" Programmen wieder listbar machen. In der PD-Szene gibt es jedenfalls dutzende davon. Neuerdings habe ich sogar ein PC-Programm für Atari entdeckt, dass sog. compilierte Turbo-Basic Programme wieder listbar macht. Aber bekanntlich erstellt der TB-Compiler ja auch puren ML-Code (und nicht wie bisher gedacht Pseudo-Code). So müßte sich aus dem



ML-Code des via TB-Compiler erzeugten Programms sogar ein Assembler Listing erstellen lassen. Schon seltsam, man programmiert in TB, kompiliert und kann dann aus dem Compilat ein Assembler Listing erstellen...

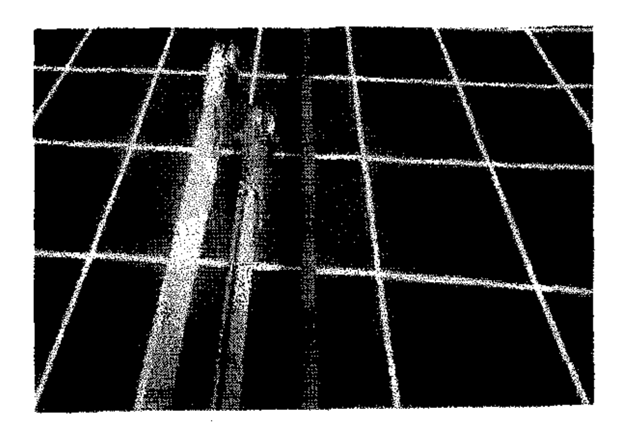
Nunja, einige Programme wurden dann aber doch mit Kopierschutz belegt. Meist zerstörte man dazu einen oder mehrere

Sektoren auf der Diskette. Dies reichte damals aus, denn bis dato gab es nur DOS 1.0 oder 2.0 und deren Option „J“ um Disketten zu kopieren. Sektorkopierer existierten bis ca.1982 noch nicht. Und gerade DOS 1.0 und 2.0 waren in punkto Sektoren bzw. Disks kopieren grottenschlecht. Sie kopierten grundsätzlich keine Bootsektoren (Sektor 1,2 und 3) und natürlich wurde der Kopiervorgang bei einem defekten Sektor abgebrochen. Derart schlecht ausgestattete User konnten dann noch nicht mal kopierschutzlose Bootdisks einwandfrei kopieren. Demzufolge verzichteten so manche Firmen auf eine Schutzabfrage, zerstörten zur Sicherheit aber ein paar Sektoren. Ich erinnere mich da an einige Games aus den Jahren 1981-1983, die zwar defekte Sektoren, jedoch keine Abfrage aufwiesen. Leider weiß ich heute die Namen nicht mehr, aber Firmen wie Adventure International, SAGA, Broderbund, Datasoft, Epyx und andere hatten diesen Billigschutz drauf. Alles was man heute tun muß, um diese Games zu kopieren oder ein Backup zu erstellen, ist einen guten Sektor Kopierer auszugraben, der auch bei defekten Sektoren weiterliest (Diskcopy, Mycopier, Copymate, etc.) und voila, schon hat man gewonnen. Ein Kopierschutz ohne Abfrage ist nämlich völlig nutzlos, damals vieleicht nicht, heute aber schon. Wie immer, alle Angaben ohne Lightgun bzw. Gew(a)ehr... Andreas Magenheimer.



Game Clones Vol.04:

Irgendwann in den früher 80ern: Walt Disney bringt mal wieder einen Real-Film (anstelle der sonst so bekannten Zeichentrickfilme) auf die Leinwand und später ins TV. Das Thema: Science Fiction im neuen Homecomputer Zeitalter. Und dabei wird uns das Innere und die Funktion eines Computers nähergebracht. Der Name:

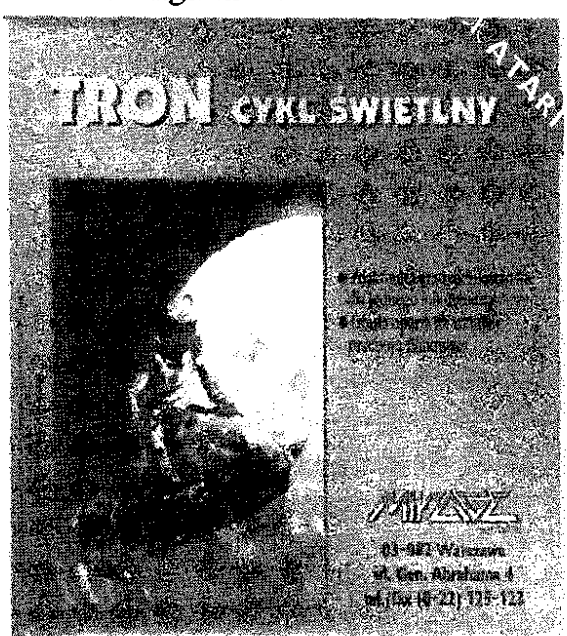


TRON (ca.1982), ein neuer Meilenstein bei den Homecomputer-Umsetzungen (neben Pacman). Kaum eine Konsole oder ein Homecomputer war damals auf dem Markt, für den es das Game nicht in irgendeiner Form gab. So auch bei ATARI, schließlich war man damals (noch) absoluter Marktführer bei den Konsolen und Homecomputern. Inwieweit ATARI aber bei dem Film TRON mit von der Partie war, kann ich nicht sagen, mag sein dass sie irgendwo versteckt auch auftauchten oder bei den Computer-Effekten mithalfen. Schließlich war dies in Folge bei recht vielen Filmen und Serien der Fall (z.B. bei Wargames 1983, The last Starfighter und Terminator 1984 , um nur ein paar Beispiele zu nennen). Was TRON damals so phänomenal machte waren die (ehemals) phantastisch wirkenden Computereffekte, von denen viele in Wirklichkeit gar keine solchen waren, sondern nur gut gemachte Tricks. Die spielerische Umsetzung von TRON konnte man hingegen nicht gerade

Gameclones

als phänomenal bezeichnen, altbackene und hyper-simple Strich/Linien-Grafik vermochte keinen so recht vom Hocker zu reißen. Doch Filme wirken bekanntlich als Katalysator für Computerspiele, so auch TRON. Kein Wunder also, dass man auch auf 8-Bittern von ATARI diverse Umsetzungen und Clones vorfindet.

Schließlich ist TRON nicht nur simpel, sondern eben auch einfach zu programmieren. Für heute habe ich mir die TRON Clones Speedmatter (runtergepackt von 271 auf 165 Sektoren), Angle Worms und Tracer ausgesucht. Viel Spaß damit!!!!
Andreas Magenheimer



Eine kleine Anmerkung zum Thema TRON von Sascha Röber. Wirklich spielbare TRON-Versionen gibt es eine ganze Menge, doch die meisten davon brauchen schon mal 2 Spieler, da kaum jemand sich die Mühe gemacht hat einen Computergegner zu erschaffen und bei den wenigen TRON´s die einen solchen haben ist dieser im Normalfall grottenschlecht und hat selbst gegen einen Blinden keine Chance. Eine Ausnahme ist hier das Spiel TRON von Mirage Software, da ist der Compygegner durchaus in der Lage uns ein heißes Rennen zu liefern. Allerdings habe ich nie verstanden warum TRON-Spiele immer nur auf das Motorradrennen hinauslaufen, wo doch das Diskduell (bei der Ankunft von Flinn im Computer!), der Kampf Panzer gegen Deaktivierer oder das Spiel bei dem man die Energiekugel fangen muss um nicht den Boden unter den Füßen zu verlieren auch noch nette Games abgegeben hätte. Zumindest auf dem Amiga gab es auch das Diskduell in einer leicht veränderten Version unter dem Namen DISC, ein Spiel das ich immer noch gerne mal Spiele und das es soweit ich weiß auch für den ST gibt. Vielleicht sollte sich mal jemand Gedanken über ein Movie-Spiel machen, bei dem man erst einmal in den Computer reinhacken muss, dann das Disc-Spiel spielt, danach ein Lightcycle-Rennen fährt um anschließend vor Deaktivierern zu fliehen und zum Schluß den Diskus in die Schnittstelle des MCP zu werfen, das wär doch mal was!

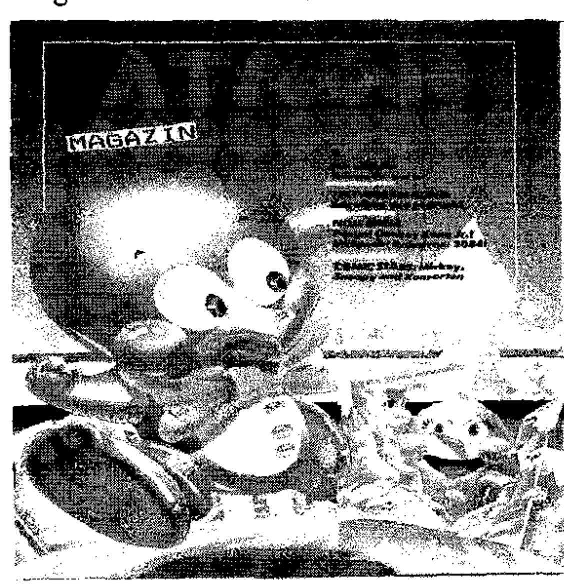


ATARI History Rom Vol.2

Schon in der letzten Ausgabe hatte ich kurz in den News über die ATARI History Rom 2 berichtet, doch finde ich das eine kurze Meldung a la „es gibt das Teil!“ für diese CD-Rom doch ein wenig dürftig ist, daher kommt jetzt ein etwas umfassenderer Test.

Schon von Anfang an merkt man, das WASEO sich mit dieser PC-CD-ROM richtig Mühe gemacht hat, denn sie besitzt eine Autostart-Funktion beim einlegen und ein gutes Menüprogramm, von dem aus alle Inhalte der CD schnell geladen werden können. Hier hat man die Wahl zwischen den Menüpunkten Atari 8-Bit, Atari VCS, ABBUC , Slideshow und Impressum. Ein schneller Klick auf Atari 8 Bit bringt uns in ein weiteres Menü. Hier kann man diese Punkte finden:

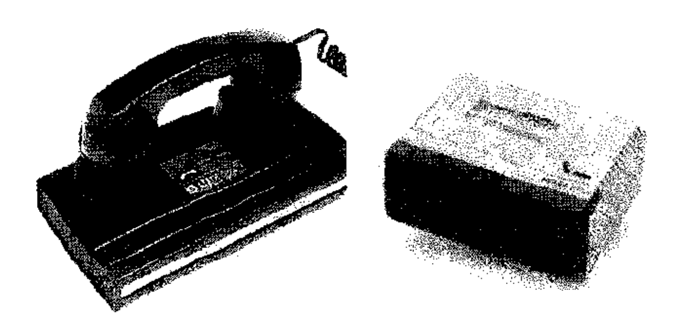
Magazine:
Hier ist etwas für alle Sammler, denn dieser Ordner enthält die Ausgaben 3/83, 4/83, 1-4/84 und 3/85 des ATARI Club Magazins, (jeweils etwa 20 Seiten!) sowie die Ausgabe 9/85 des österreichischen Magazins XL mit 32 Seiten.



Buchcover:
Dieser Ordner enthält die Cover der meisten Bücher die für unseren ATARI erschienen sind. Wer ein Buch zu einem bestimmten Thema sucht kann anhand dieser Cover seine Suche genauer angehen und wer für sein altes Buch ein neues Cover braucht kann sich schnell eines ausdrucken, alles in allem sehr nützlich!

Handbücher und Anleitungen:
Hier findet man die kompletten Unterlagen zum Dos 3.0, der Maltafel, dem ATARI Trackball und die Anschluss-beschreibungen zum XL-Computer.

Hardware:
Für Technikfreaks ist dieser Ordner sicher eine wahre Fundgrube, denn hier findet man Bilder zu fast jedem Gerät das mal für die Atari 8-Bitter zusammengeschraubt wurde.



Software:
Dieser Ordner enthält fast alle Anleitungen zu den von ATARI vertriebenen Spielen wie Galaxian, Defender und co, komplett mit Titelbildern!

Magazine und Zeitungsberichte:
Dies ist eine Sammlung diverser Texte rund um den kleinen ATARI und der Peripherie.

Screenshots:
Das ist wieder ganz was feines, ein fetter Ordner voller Screenshots von Spielen und



ATARI History Rom Vol.2

Demos für unseren XL-XE! Der Magazinautor gibt offen zu das er sich über diesen Ordner ganz besonders freut, denn er nimmt mir bei weiteren Ausgaben viel Arbeit ab!

Werbung:
In diesem Ordner findet man diverse Werbebroschüren aus der Zeit, wo ATARI noch Geld für so etwas hatte. Nostalgie pur, wenn Ihr mich fragt!



XE-Gamesystem:
Hier findet man ein paar Seiten Text und einige Grafiken rund um das XE Gamesystem, das ja eher eine Fehlentwicklung war.

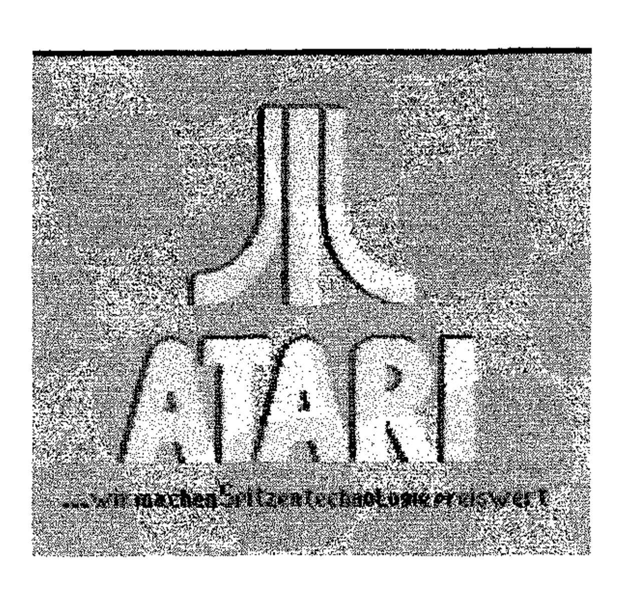
Nach dieser sehr umfangreichen Reise durch die XE-XL Welt kommen wir nun zum Menüpunkt **VCS.** Hier findet der Konsolenfreak etwas über 100 Coverbilder und sonstige Grafiken zum VCS, darüber hinaus auch noch Broschüren und einige Ausgaben der Activision Club Post Heftchen!

Das Menü **ABBUC** enthält eine ganze Reihe Photos von den JHV's 1999 und 2000 in Herten. Wer nicht da war sieht hier was er verpasst hat und kann sich im Nachhinein noch ärgern!

Slideshow ist der letzte Punkt auf der Liste und präsentiert uns den gesamten Grafikinhalt der CD ROM mit Musikuntermalung.

Fazit: Wer einiges mehr über seinen Atari erfahren möchte und über einen PC mit CD-ROM verfügt sollte sich diese CD ROM unbedingt zulegen. Ihr bekommt hier weit mehr als eine schlichte Bildersammlung, es ist wirklich schon ein Stück ATARI Geschichte. Die ATARI HISTORY ROM Vol. 2 kostet nur etwa 5.- € plus Versandkosten und ist diese wirklich mehr als Wert. Wie alle WASEO-Produkte ist sie unter dieser Adresse zu haben:

WASEO
Thorsten Helbing
Hopfenheller Str. 5
37445 Walkenried.



CD-Test

Hallo Leute!

Auch in dieser Ausgabe habe ich wieder zwei von Andreas Magenheimer zusammengestellte Audio-CD´s mit ATARI - Sounds getestet. Mit der Reihe der Gamesound CD´s sind wir ja inzwischen durch, darum geht es diesmal um die XLE-Demo Sounds Vol. 01 und 02. Auf diesen CD´s befinden sich jeweils nur 24 Stücke statt wie auf den Gamesound CD´s 36, was schlicht und einfach daran liegt das die meisten Demosounds so um die 3 Minuten lang sind und daher kaum mehr auf so eine CD gepasst hätte. O.K., beginnen wir also mit Nummer 01!

Hier findet man diese Melodien:

01) World of Wonders (Amiga Mix)
02) World of Wonders (Fantasy)
03) Sweet Illusions 01
04) Sweet Illusions 02
05) Overmind A
06) Overmind B
07) Ray of Hope (Intro Sound)
08) Ray of Hope (Shade Bobs)
09) First Explosion Part 3
10) First Explosion Part 4
11) Stereoblaster Part P
12) Stereoblaster Part N
13) Graphics Demo (Lunatic)
14) Graphics Demo (H. o. Rising Sun)
15) Cool Emotions (Ghostbusters)
16) Cool Emotions (The End)
17) Joyride Demo (First Part)
18) Joyride Demo (Last Part)
19) Bitter Reality Part 1
20) Bitter Reality Part 4
21) The Top #3 Part 10
22) The Top #3 Part 11
23) Intel Outside (Intro)
24) Intel Outside (Extro)

Wow, bei so einer Menge an Spitzenmelodien ist es wirklich nicht leicht die Besten herauszufinden oder über „SCHLECHTE" zu meckern, solche gibt es auf dieser CD eigentlich gar nicht. Zu beginn seiner neuen CD-Serie hat Andreas hier wirklich ´rangeklotzt und einen Silberling geschaffen der eigentlich jeden Freund von ATARI Demo-Melodien zufrieden stellen müsste. Mir persönlich haben Die Cool Emotion Sounds (besonders Ghostbusters) sehr gut gefallen, aber auch die Sweet Illusions, Bitter Reality 1, The Top #3 10+11, Intel Outside Intro und Extro sowie die Sounds von Overmind A+B und aus der Ray of Hope Demo sind klasse. Der kleine Rest der übrig bleibt ist durchaus auch noch hörbar , reicht aber halt bei so einem Haufen Spitzensounds nicht ganz um mit auf das Siegertreppchen zu kommen. Meiner Meinung nach ist diese CD die bisher beste aus Andreas Magenheimers CD-Schmiede und ich kann sie nur wärmstens empfehlen! Der Preis wird jetzt wohl um die 2.50 bis 3.- € liegen, ich weiß nicht genau ob Andreas da etwas aufgerundet hat, aber 3.- € wären auch nicht zuviel für diesen Silberling!



CD-Test

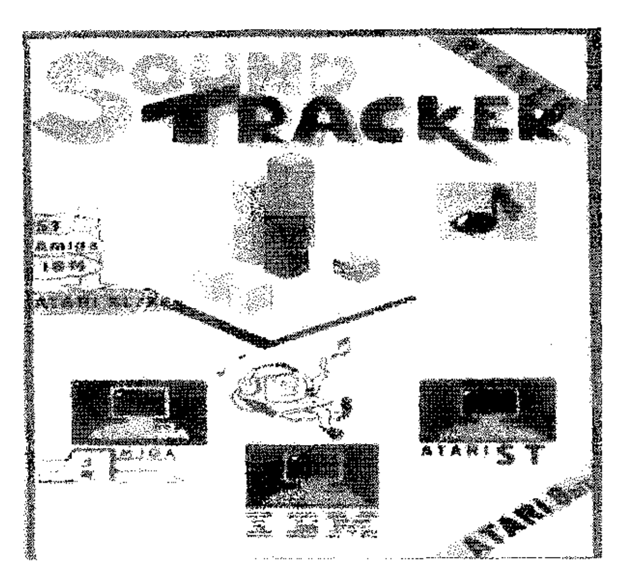
Und weiter geht es mit dem CD-Test hier im NGAM!

Die XLE-Demo Sounds Vol.02 ist dran und hier findet man viele sehr bekante Sounds wieder, denn auf dieser CD die den Beinamen „The best of Hobby Tronic Demos“ trägt befinden sich ausschließlich Sounds eben dieser Hobbytronic-Demos, die ja wohl die meisten von uns irgendwo in der Diskbox stehen haben. (Wer sie nicht hat kann sie immer noch beim ABBUC, bei Bodo Jürs oder hier beim NGAM bestellen!) Auch auf dieser CD sind 24 Titel drauf, und zwar diese hier:

01) Hobby Tronic 87 Part 2
02) Hobby Tronic 87 Part 4
03) Hobby Tronic 87 Part 5
04) Hobby Tronic 88 Part 1
05) Hobby Tronic 88 Part 3
06) Hobby Tronic 88 Part 3 Hey Jude
07) Hobby Tronic 89 Part 2
08) Hobby Tronic 89 Part 4
09) Hobby Tronic 89 Part 7
10) Hobby Tronic 89 Part 3
11) Hobby Tronic 90 Part 2
12) Hobby Tronic 90 Part 3
13) Hobby Tronic 90 Part 3 No.2
14) Hobby Tronic 90 Part 6
15) Hobby Tronic 91 Side A
16) Hobby Tronic 91 Side B
17) Hobby Tronic 91 Eisbaer Corp.
18) Hobby Tronic 91 B-Pokey
19) Hobby Tronic 92 Part 1
20) Hobby Tronic 92 Part 3
21) Hobby Tronic 92 Part 4 No.1
22) Hobby Tronic 92 Part 4 No.2
23) Hobby Tronic 92 Part 4 No.3
24) Hobby Tronic 92 Part 4 No.4

Diese CD ist eine tolle Reise durch die Atari Sound Geschichte, angefangen von 1987, wo die meisten Sounds noch in mühseliger Kleinarbeit komplett selbst programmiert wurden, weiter zu den ersten Musiktrackerstücken die etwa 1988 aufkamen bis hin zu den mehrstimmigen Profisounds wie wir sie auch in Deutschland spätestens seit dem Benjy Soundmonitor kennen.

Auch auf dieser CD gibt es eine ganze Reihe sehr guter Stücke, aber auch einige die sich nicht ganz so toll anhören, was viel daran liegt das sie ohne die Hilfe professioneller Soundtracker erstellt wurden. Besonders gelungen sind für mich die Stücke 91 Side B (Crocketts Theme aus Miami Vice!) und 92 Part 4 No.3 (Halloween). Doch auch alle Stücke aus der 89er Demo sowie die Parts 2,3,6-90 , 1-92 und zum guten Schluss alle aus Parts 4-92 sind wirklich gut gelungen. Echt witzig finde ich die 99 Luftballons-Musik (89er Demo Part 3), ist irgendwie niedlich! Die anderen Stücke sind auch nicht schlecht, doch fehlt ihnen nach meinem Geschmack ein bisschen der letzte Schliff. Trotzdem ist auch diese CD echt gut gelungen und schon weil die Hobby Tronic Demos eine Art Legende sind sollte man sie diese Scheibe schon zulegen!



Neue Public Domain Software

PD-Ecke
Von Sascha Röber

Hallo PD-Freunde!
In dieser Ausgabe hatte ich es sehr viel leichter eine interessante Mischung an neuen PD´s zusammenzustellen, denn Andreas Magenheimer hat mir dabei kräftig unter die Arme gegriffen und gleich eine reichliche Ladung neuer Software eingeschickt! Herzlichen Dank an Andreas und auf geht´s mit den Vorstellungen!

XL/E Mag Nr. 12

Da geht es hin, das textreichste Diskettenmagazin das es für unseren Atari bisher gab. Mit dieser Nummer 12 ist Schluß, Andreas stellt das Magazin endgültig ein. Ich persönlich finde das sehr schade, denn das XLE-Mag hat immer eine ganze Menge an interessanten Texten geboten und aktuelle PD-Soft war auch immer drauf, also eigentlich eine erfolgversprechende Mischung. Na ja, was soll´s. In dieser letzten Ausgabe haben Andreas und sein Team noch einmal richtig rangeklotzt und eine bunte Textmischung für XL-XE, Jaguar, LINX, VCS und ST-Fans zusammengestellt. Die meisten der angefangenen Serien haben Ihren Abschluß gefunden und es gibt mit 2 Spielen, 2 Anwendungen und 2 Intros auch noch nette PD-Software obendrauf. Wie immer ist auch diese Ausgabe im DD-Format gespeichert, man braucht also eine Speedy oder Happy-Erweiterung in der Floppy.

Operation Blood



Mit diesem Spiel setzte Mirage Software eines der härtesten Kampfspiele für den C-64 auf den Atari um. Als Elitesoldat ist es hier deine Aufgabe feindliche Streitkräfte bis auf den letzten Mann zu erledigen. Als Waffen stehen ein Sturmgewehr und eine Panzerfaust zur Verfügung, letztere braucht man dringend zum Abschießen von Panzern, Booten und Hubschraubern. Die Grafik ist wirklich supergenial, große Sprites mit toller Animation, es wirkt richtig real, daher ist es auch so hart! Der Spieler steuert ein Fadenkreuz über die Ziele und muss beim ballern ständig die Munition im Auge behalten, denn die Magazine und Granaten sind all zu schnell verschossen und der eigene Schutzpanzer hält nicht ewig, wenn man zu viel einstecken muss die Schutzenergie schnell futsch! Operation Blood ist von der Technik her sicher eines der besten Spiele für unseren Atari und wenn man keine

Neue Public Domain Software

Skrupel hat reihenweise Menschensprites umzunieten hat man auch eine Menge Spaß mit dem Spiel, auch wenn der Schwierigkeitsgrad ganz schön happig ist!

Preview Disk

Für den ATARI wird doch gar nichts mehr programmiert! Das ist eine weit verbreitete Aussage, die so aber gar nicht stimmt, die diese PD-Disk beweist. Hier sieht man nämlich die ersten Schritte zu zweit neuen Spielen, die hoffentlich in diesem Jahr fertig werden. Dabei handelt es sich zum einen um „International Karate Plus" und zum anderen um „Elite". Also zwei Super-Klassiker um die wir Atarianer andere Systeme lange Zeit beneiden mussten. Von IK+ findet man auf dieser Disk 2 Betaversionen bei denen man die Animationsphasen des weißen Kämpfers mit der Tastatur schon mal antesten kann und eine nette Sound-Grafikdemo, in der unser Karateka alle Manöver schön vorzeigt, leider kann man hier außer der Musik (mit den Tasten 0-9) nichts beeinflussen. Auf eine spielbare Demoversion wird man aber wohl noch eine Weile warten müssen. Elite ist leider noch nicht über das Titelbild hinaus, aber das steht der C-64 Version in nichts nach und lässt auf mehr hoffen. Es wird also noch gewerkelt im Atari-Land!

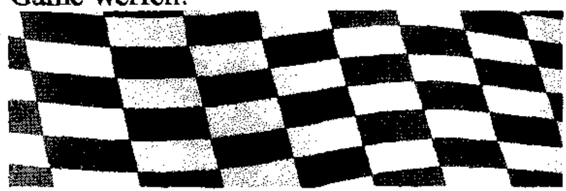


Battle Ships

Schiffe versenken ist uns wohl allen bekannt, doch so wie in Battle Ships hat man es bisher noch nicht gesehen! Das Spiel ist zwar gleich geblieben, aber das die Züge in einer richtigen Art Seeschlacht voll animiert gezeigt werden ist echt etwas besonderes und verleiht diesem Klassiker einen ganz neuen Reiz. Wer sich darüber geärgert hat das es kein PD-Mag Abonnent ist und deshalb das Spiel nicht bekommen hat kann dies jetzt zum PD-Preis nachholen!

One Life

Auch hier haben wir wieder eine Preview Version eines tollen Spieles. One Life ist ein Motorradrennspiel in dem man auf jeden Fall versuchen muss unfallfrei zu fahren, denn man hat nur „One Life!". Nach einem Crash heißt es Game Over! Die Grafik ist für eine spielbare Demo-Version schon ganz nett, auch wenn sie hin und wieder mal ruckelt. Sound und Gameplay sind jedoch voll entwickelt und wer mal Lust hat ein anderes Rennspiel als Pole Position oder Pit Stop zu spielen sollte ruhig mal einen Blick auf dieses Game werfen!



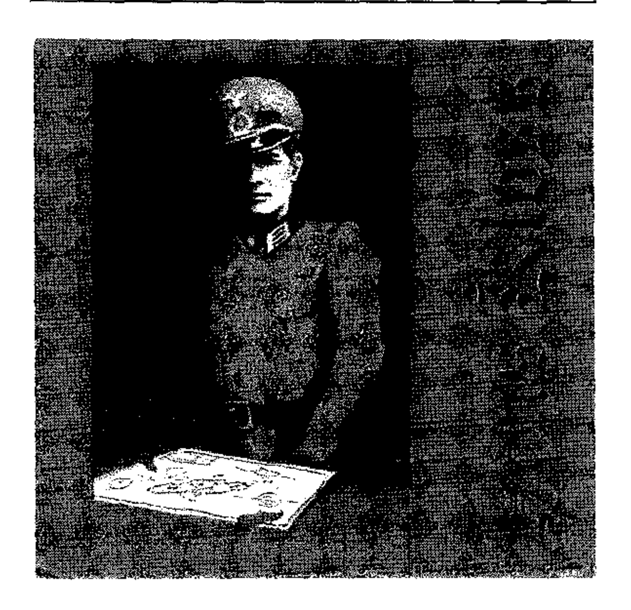
So, damit wären wir schon mal wieder am Ende der PD-Neuvorstellungen angekommen. Ich hoffe es ist das ein- oder andere Interessante Programm für Euch dabei , aber eigentlich müsste dies der Fall sein. An den PD-Preisen hat sich nach wie vor nichts geändert, eine PD-Disk kostet immer noch 1.- €.

Bis zum nächsten mal dann,

Euer Sascha Röber.

Aktuelle Produkte

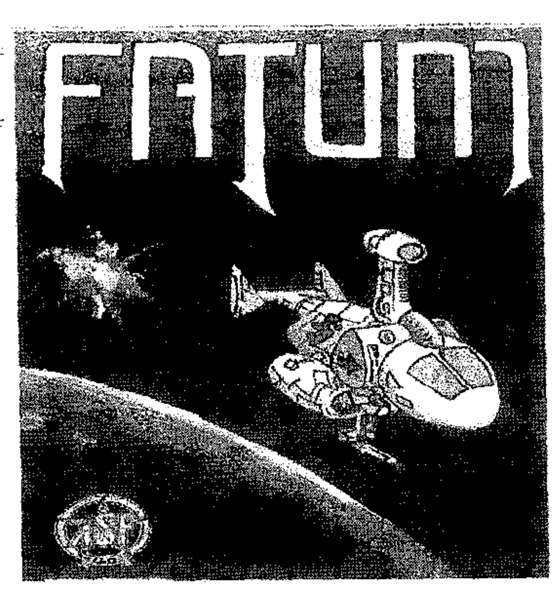
Hans Kloss



Hans Kloss ist ein recht interessanter Vertreter der Gattung Jump and Run, in dem ein klein wenig die deutsche Wehrmacht auf die Schippe genommen wird. Ziel des Spiels ist es, in einem Gebäudekomplex alle möglichen Dinge einzusammeln (soll wohl spionieren simulieren!). Dabei muss man ein klein wenig darauf achten, dass man nicht von den „Wachen" erwischt wird, wenn man die berührt kostet das Lebensenergie. Die Wachen sehen allerdings eher nach über den Boden kriechenden Hamburgern aus, während unser Spionagesoldat eine echt fesche Uniform an hat. Ihr seht als, trotz Hackenkreuzen eher ein lustiger Zeitvertreib als alles andere. Tja, von der Technik her ist Hans Kloss ganz ordentlich programmiert, die Grafik ist gut, der Sound auch ganz nett und die Steuerung reagiert angemessen, so das es ein durchaus spielbares Polen Jump and Run abgibt.

Preis 7.50 €

Fatum

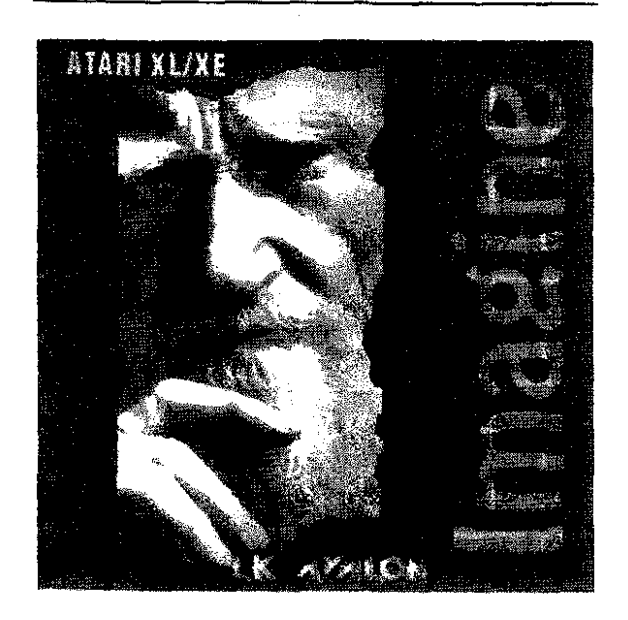


Na bitte, es gibt halt nicht nur Jump and Runs aus dem Osten, bei Fatum handelt es sich um ein gutes, altes Ballerspiel. Ob es eine Vorgeschichte gibt ist nicht bekannt, auf jeden Fall gilt es mit einer Art Raumkapsel durch einen riesigen von unten nach oben scrollenden Palast zu brettern und dabei alle Gegner abzuknallen ohne von denen erwischt zu werden oder irgendwo gegen zu düsen. Die Grafik ist ganz ordentlich, wenn auch etwas farblos. Die Animation der Sprites ist dafür klasse und die Steuerung reagiert auch sehr genau. Es gibt mehrere Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad und auf Wunsch kann man mit Option zwischen Musik und Sound FX im Spiel wählen. Alles in allem also ein nettes Ballerspiel das zwar auch nichts neues bietet, aber durchaus Spaß machen kann. Fairerweise sollte ich darauf hinweisen das nur 6 Stück am Lager sind!

Preis 7.50 €

Aktuelle Produkte

Imagine



Und hier haben wir doch mal wieder ein Jump and Run-Game der polnischen Art, auch wenn es ein wenig anders ist als die meisten. Hier steuert man eine Art Zauberer der wie immer diverse Gegenstände einsammeln muss um sie an bestimmten Orten zu benutzen. Um sich gegen Fledermäuse und anderes Getier zu verteidigen kann man einen magischen Nebel abfeuern, dafür kann man aber nicht aus dem Weg springen, also eher ein „just walking Game". Die Grafik und der Sound können wohl gefallen und wer Suchspiele dieser Art mag wird auch an Imagine seine Freude haben. Lediglich die Steuerung erscheint etwas gewöhnungsbedürftig, schon allein deshalb weil man im ersten Moment immer versuchen wird vor einer Gefahr wegzuhüpfen, was halt nicht geht.

Preis 7.50 €

Zeus



So, zum Abschluss habe ich noch ein.... Jump and Run natürlich!
Im Olymp gibt es reichlich Zoff und unser guter , alter Zeus (der in diesem Spiel eher aussieht wie der Vetter vom Glöckner von Notredam!) muss sich seine Blitze krallen um wieder für Ordnung in der Götterstube zu sorgen. Wie man das bei diesen Spielen aus Polen schon kennt gibt es hier jede Menge Bildschirme zu erforschen in denen man verschiedene Gegner „wegblitzen" kann. Dabei muss man auf Lanzen und andere Gefahren acht geben, denn unser Zeus ist nicht besonders göttlich und die fünf Bildschirmleben sind schnell verbraucht. Tja, was soll man noch sagen, halt ein weiteres Jump and Run Game mit netter Grafik und gutem Sound. Ich sollte hier nur noch erwähnen das von Zeus gerade mal 6 Exemplare am Lager sind!

Preis 7.50 €

Aktuelle Produkte

Anime FANtastics 3

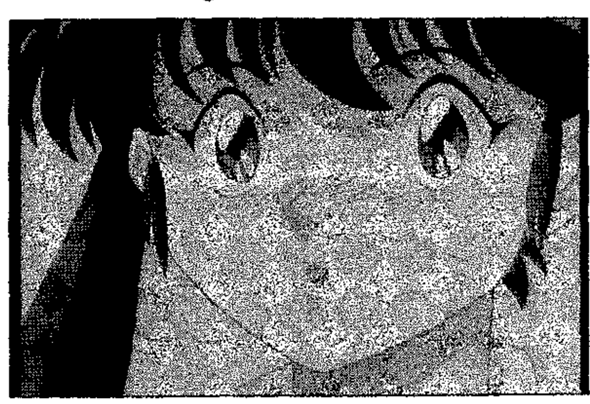
Schon zum dritten mal darf ich Euch eine CD-ROM rund um die bunte Welt der Anime's vorstellen. Wie auch schon in den Ausgaben 1 und 2 habe ich hier wieder einen bunten Mix aus diversen Stilrichtungen zusammengestellt, damit wirklich jeder etwas von dieser CD-ROM hat!



Für Spielefreaks sind das 8-Minuten Video zu Parasite Eve und die Titelanimation von Final Fantasy 8 sicher absolute Highlights. Fans von besonderen Animes hingegen werden von dem Video zu „Prinzessin Mononoke“ hin und weg sein. Dieses Video ist wirklich etwas ganz besonderes und ich kann es kaum erwarten das dieser Film als Kaufvideo auf den deutschen Markt kommt. In Japan hat „Prinzessin Mononoke“ zu waren Begeisterungsstürmen geführt und im Kino „Titanic“ glatt aus den Feld geschlagen!
Ebenfalls in ritterliche Welten für uns das Video zu „Record of Lodoss War“, einer der besten Fantasy-Serien im Anime-Reich!



Es gibt aber auch jede Menge zu Lachen, denn nicht alle der insgesamt 15 Videos dieser CD sind unbedingt bierernst zu nehmen. Insgesamt kommen wieder gut 80 Minuten toller Animationen mit teilweise extrem fetzigen Sound auf Euch zu und als Extrabonbon sind auch wieder etwa 100 Grafiken mit auf der ROM!
Natürlich habe ich auch bei dieser CD darauf geachtet nur Material in den gängigen Formaten Mpeg, Quicktime, Jpeg, IFF und GIF auszuwählen , so dass diese CD wieder auf fast jedem System mit genug Speicher laufen wird (Test am Amiga 1200 bestanden!). Empfehlenswert sind aber ein PC oder Mac mit etwa 400Mhz, 128KB Ram. Die CD ist ab sofort hier bei uns erhältlich und wird zum Preis von 7.50 € ausgeliefert.



Aktuelle Produkte

PD-Mag 1-2002

Hallo Leute!

Und wieder einmal ist es soweit, das neue PD-Mag ist fertig! In dieser Ausgabe habe ich wieder eine ganze Menge Lesestoff für Euch zusammengestellt. Es gibt wie immer reichlich Softwaretests, aktuelle News, Tipps und Tricks, einen neuen Teil des Basickurses, der Leveleditor-Workshop wird fortgesetzt, es gibt einen neuen Buchtipp, im Filmtipp habe ich mir Tomb Raider zu Gemüte geführt und es gibt auch noch eine ganze Menge anderes zu Lesen! Aber bald noch wichtiger als der Lesestoff ist auch diesmal wieder die PD-Software , denn da fahren wir diesmal echt schweres Geschütz auf.

- CSM Editor – Wie immer mit dabei
- FL – Unser Fileloader für fast alle ML-Dateien
- Tracer - (Ein Tron-Clone aus der Gameclones-Serie)
- Angleworms - (Ein weiteres Game der Gameclones Serie)
- Speed Matter - (Ein Tron-Spiel in bester Machart!)
- Falcon-Demo - Diese Demo zeigt den International Karate Kämpfer vor dem Hintergrund des IK+ Spiels, wie er alle Bewegungen von IK+ vorführt (inklusive der Gags!). Dazu gibt es noch nette Musik und ein paar Kleinigkeiten mehr!
- Into Deep – Eine wirklich gut gemachte HERO-Version mit neuen Levels, neuen Gegnern und ein paar echt fiesen Fallen. Wer HERO schon auswendig kennt bekommt hier endlich ein paar neue Höhlen zum durchfliegen!
- Operation Blood – Der Ballerhit von Mirage Software! Bekämpfe feindliche Terrorbrigaden an verschiedenen Schauplätzen und erfülle Deine Mission!
- Overmind Demo, die dritte Seite: Viele haben immer geglaubt die Overmind-Demo habe nur 2 Diskseiten. Ich muss zugeben, mir ging es nicht anders, aber das war halt falsch. Daher bringt Euch das PD-Mag diese Diskseite mit wirklich tollen Demoparts, damit Ihr Eure Overmind-Demo endlich komplett genießen könnt. Wer die ersten beiden Demoseiten nicht hat braucht auch nicht traurig sein, diese dritte Seite ist selbstlaufend und kann auch ohne die vorherigen Parts bewundert werden.

Wie Ihr seht hat das PD-Mag diesmal wieder eine Unmenge zu bieten. Wer beim Osterhasen nicht ganz so toll abgeschnitten hat bekommt jetzt die volle Packung, aber halt nur wenn man dieses PD-Mag hat!

Best. Nr. PDM 1-2002 4.50 €

Disk Line 63

Hallo DISK-LINE-Abonnenten!

Diese Ausgabe verspricht echt spannend zu werden, denn sie bietet eine so gute Software-Mischung wie seit langem nicht mehr:

Wer gern wissen möchte, welche und wie viele Zutaten man für die Herstellung von Obstwein braucht, um entweder eine gewisse Anzahl von Litern herzustellen oder eine Menge Obst bzw. Saft zu verbrauchen, der sollte sich das Programm OBSTWEIN-HERSTELLUNG unbedingt ansehen. Hier kann man die Menge frei eingeben und das Programm errechnet alles weitere. Geschickt muss man dann beim Klassiker ATAROID sein, einer farbenfrohen Breakout-Variante. Ebenso fordernd ist das alte, aber gute Spiel AIR-HOCKEY, bei dem man verschiedene Parameter wie Aufprall und Geschwindigkeit einstellen und dann den durch die Luft sausenden Ball ins gegnerische Tor bugsieren muss. Musikalisch dagegen werden dem Computer Töne durch die BASIC-HIT-SONGS entlockt: Gleich drei sehr gute Songs warten mit ansprechendem Menü darauf, gespielt zu werden.
Natürlich ist auch die 16. Folge von SAMPI dabei, diesmal gleich mit 4(!) Samples, und der zweite Teil des LEVELWETTBEWERBs, bei dem sich alles um das Spiel KITTEN dreht.

Also wer will sich diese Leckerbissen entgehen lassen? Empfehlung: Zufassen und unbedingt ausprobieren!

Thorsten Helbing (WASEO)

VCS-Corner

Dark Chambers



Dark Chambers dürfte XL Usern bestens bekannt sein. Es handelt sich um eine Art Gauntlet. Man muss Dungeons durchqueren, dabei Monster plätten, Schätze finden und Bonusobjekte ergattern. Hauptziel ist es jedoch stets den Ausgang zu finden. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl. Man kann allein oder zu zweit spielen. Zu zweit ist es leichter gegen die Monsterhorden zu bestehen. Monster gibt es übrigens in Hülle und Fülle, wie zum Beispiel Zombies, Skelette, Geistern, Zauberer und vieles mehr. Einige davon mutieren bei einem Treffer in eine andere Monsterform. Ebenfalls sollte man die Behausungen der Monster zerstören, damit keine neuen Monster erscheinen.
Fallgruben und Gitterfallen meidet man am besten, denn sonst geht die Lebensenergie flöten. Schätze wie Amulette, Ketten und

Truhen bringen Bonuspunkte. Mit Potions kann man seine Energie wieder auffrischen. Waffen wie Pistolen und Dolche erhöhen die Schusskraft. Schlüssel braucht man zum öffnen von Türen. Logisch, dass es mit jedem neuen Dungeon schwerer wird und immer mehr Monster erscheinen. Doch nun zur Bewertung: Die Dungeons sind übersichtlich gestaltet. Die Spielfigur und die Monster sind schön groß, wenn auch etwas pixelig. Der Sound beschränkt sich auf ein paar einfache Geräusche, wie Schuss und Treffer. Und die Steuerung ist auch passabel. Besonderer Spielspaß kommt natürlich zu zweit auf, denn dann ist es wesentlich leichter den Monstermassen Herr zu werden. Alles in allem ist Dark Chambers absolut empfehlenswert.

Adventure



Adventure ist das erste Adventurespiel für's VCS. Kommen wir erst mal zum Vorspiel ähem, zur Vorgeschichte. Es war einmal... Nun ja, das hat doch ein böser Zauberer den magischen Kelch geklaut und versteckt. Und wir , der wackere Ritter, müssen ihn wiederfinden und zum gelben Schloß bringen. Doch der Zauberer hetzt seine drei Drachen auf uns. Und eine Fledermaus ärgert uns auch regelmäßig und klaut uns manch wichtigen Gegenstand. Wird man von einem Drachen gefressen, dann ist das Spiel aus. Mit einem Schwert kann man die Drachen auch töten, was allerdings einige Übung verlangt. Dann gibt es noch einen Magneten, der Metallgegenstände anzieht und eine Brücke, die man zum Überqueren von unwegsamen Gelände nutzen kann. Es gibt drei Schlösser; das gelbe, weiße und schwarze Schloss. Für jedes Schloss braucht man aber auch einen entsprechenden Schlüssel. Es gibt auch drei Schwierigkeitsgrade, wobei der dritte recht happig ist und die Drachen richtig intelligent reagieren. Durch geschicktes nutzen von Gegenständen muss man nun den Kelch wieder ins gelbe Schloss bringen.

Doch nun zur Bewertung. Obwohl die Grafik eigentlich recht mager ausfällt, die Spielfigur ist nur ein Cursor und die Drachen sind auch nicht so toll, macht Adventure doch ziemlich viel Spaß. Der komplexe Aufbau der Landschaft und die Labyrinthe, (es gibt auch ein unsichtbares Labyrinth) machen doch Lust auf mehr. Während der erste Schwierigkeitsgrad nur zum Eingewöhnen ist, sind der zweite und besonders der dritte doch recht komplex. Im dritten werden die Gegenstände zufällig verteilt. Der Sound ist mal wieder minimal, aber man wird mit einer Siegeshymne belohnt, falls man es schafft. Der Spielspaß ist enorm, zumindest bis man es geschafft hat und Spiel drei ist eh jedes Mal anders. Alles in allem ist Adventure, trotz grafischer Mängel empfehlenswert. Schade ist lediglich, dass man nur allein spielen kann.

The Gambler

So, und nun noch ein Test für's 7800er System von ATARI. Der eigentliche Nachfolger für's VCS 2600 war in den USA das ATARI 5200, nur in Europa ist dieses System nie erschienen. Man hat bei uns als Nachfolger direkt das ATARI 7800 Prosystem gebracht.

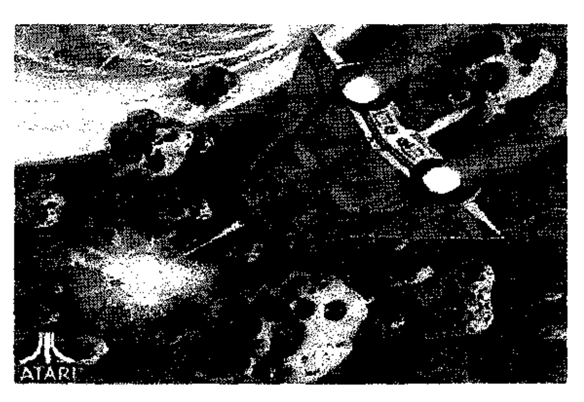


Und da ich bis auf ein Modul alle Spiele für dieses System habe , erscheint im Atari Magazin von nun an ein Test pro Ausgabe. Das 7800 ist zur Zeit, vor allem bei Sammlern, sehr begehrt. Viele Module kann man noch sehr billig erwerben. Einige wenige, wie Rampage, Commando, Fatal Run... sind hingegen nur schwer zu bekommen. Doch nun zum ersten 7800er Test.

Asteroids 7800

Natürlich durfte eine Asteroids-Umsetzung Auf dem 7800er nicht fehlen. In den USA erschien Asteroids auf Modul, in Europa hingegen war es direkt im 7800er integriert. Beim einschalten des Gerätes, ohne Modul, konnte man direkt Asteroids spielen. Auf dem VCS und dem XL war Asteroids ja recht erfolgreich. Beim 7800er System hat man noch 'ne Schippe drauf gelegt. Das Ganze war etwas farbiger und die Grafik etwas besser als beim Vorgänger. Aber der eigentliche Bonus gegenüber der 2600er Version waren der Battle- und der Team-Modus. Im Battlemodul konnte man zu zweit gleichzeitig antreten und des Gegners Raumschiff abknallen. Nebenbei konnte man aber auch noch punkten, indem man die Asteroiden und die Ufos abknallte. Wer zuerst seine Raumschiffe verliert, hat auch das Spiel verloren. Der Battlemodus eignet sich besonders für Turniere. Dann gibt es auch noch den Teammodus. Hier steht wieder das abschießen der Asteroiden und Ufos im Mittelpunkt. Man kann den zweiten Spieler nicht abschießen, schließlich ist dies ja der Teammodus und man spielt zusammen, nicht gegeneinander. Doch nun zur Bewertung. Die Grafik ist etwas aufgepeppt gegenüber der 2600er Version. Der Sound ist wieder mal belanglos und derselbe wie in allen anderen Versionen von Asteroids. Aber die verschiedenen Spielmodi machen den Reiz des ersten 7800er Spieles aus. Während man in Amiland dieses Modul kaufen musste, bekam Europa es quasi als Zugabe zum Gerät. Alles in allem, 'ne nette Geste von ATARI und ein empfehlenswertes Spiel dazu.

The Gambler



ATARI

PD-Mag Nr. 4/2001

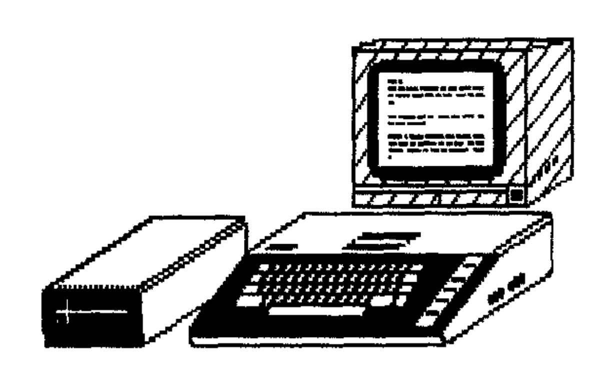
Alle guten Dinge sind 4. Das dachte sich wohl auch Sascha Röber, als er die Ausgabe Nr. 4/2001 erstellte, um damit wieder in gewohnt charmanter und unterhaltsamer Weise die ATARI 8Bit-Welt zu bereichern. Und wir können wieder gespannt sein, was da auf den 4 Diskettenseiten zu finden ist!
Das Intro ist diesmal jedenfalls ein Bekanntes, es handelt sich dabei um das "Enjoy the PD-Mag" von WASEO mit dem Bild in Graphics 15 und der tanzenden Diskette. Drückt man dann auf START, erscheint nach kurzer Zeit der Willkommenstext, in dem Sascha feststellt, dass wieder ein Jahr vergangen ist, in dem sich die 8Bit-ATARIs ganz gut gehalten haben, und kommt kurz auf den neuen Wettbewerb zu sprechen (von dem in der entsprechenden Rubrik noch ausführlicher die Rede sein wird), auf neue Conventions (für Nichteingeweihte: Treffen von ATARI- Fans zwecks Informationsaustausch, Programmierung oder Spielewettbewerb) und wer mag, sollte nicht zögern ihm jederzeit seine Ideen, Grafiken usw. zu schicken, denn davon lebt ja das Magazin.
Nach dieser lebhaften Einladung findet man sich im Hauptmenü wieder und da diesmal wieder ein Bild vorhanden ist, kann man es sich per Tastendruck ansehen. Da das recht schnell geht, kann man sich anschliessend gleich auf die Neuigkeiten in der Rubrik ATARI-NEUES stürzen. Was tut sich also im ATARI-Land? Überraschenderweise einiges: So sind Bemühungen privater Personen im Gange, echte Spiele-Hits anderer Computer auf den ATARI XL/XE zu konvertieren. Dazu gehört z. B. der alte Klassiker "Elite", aber auch "Another World"
(vom ST) und ein weiteres Spiel, von denen es bisher schon Preview-, also Vorschau- Versionen gibt, welche aber allesamt etwas absturzfreudig sind. Auch ein DOOM-Clone soll bereits in Arbeit sein, ist aber erst in der Anfangsphase. Dann ist nochmal von den kommenden Messe-Terminen die Rede, so von der in Schreiersgrün und der immer wieder rekordverdächtigen ABBUC-JHV am 26.10.2002 in Herten, dem altbewährtem.
Ein munteres Stelldichein ist dann in der Rubrik INTERN zu finden. So stellt Sascha im Text PD-DEMOS eine Liste aller Megademos und Grafik-Slideshows vor, wobei er einräumt, sicher noch die eine oder andere noch nicht mit aufgenommen zu haben, da dies alle sind, die er spontan finden konnte (vielleicht kann ein Leser die Liste ja ergänzen). Das IMPRESSUM hat sich kaum verändert, allerdings steht darin, der Vorspann sei von Charlie Danger, was eindeutig nicht stimmt und wohl ein Versehen ist. Der Text VERSAND bietet weitere Beschreibungen der Programme des PD-Versands, wobei die Preise hier alle noch in DM angegeben sind. Und der BASIC-KURS stellt ein Listing vor, das einen netten 3D-Effekt in Graphics 10 auf den Bildschirm zaubert (Sascha scheint übrigens auch hierfür einen Autor zu suchen, der diesen Kurs zumindest zeitweise übernehmen könnte). Noch mehr zu lesen gibt es dann bei den Clubinfos, so berichtet Sascha nochmal über seine neuen Audio- und Manga-Bilder- CDs und davon, dass demnächst eine Manga-Adult-CD herauskommen wird, weiterhin plant er eine Sammlung der Spiele von Firma Mirage, die ja jetzt PD sind und von ihrem Kopierschutz befreit wurden, ausserdem hat er Peter Dell auf der letzten ABBUC-JHV wiedergetroffen, der jetzt ein Programm sucht, mit dem man ATARI-Programme mit dem PC erstellen könnte (was z. B. ein guter Emulator sein kann. Falls ein Leser da sowas kennt, sollte er es Sascha mitteilen). Im letzten Satz hat sich Sascha hier allerdings einen freudschen Versprecher geleistet, denn er schreibt, es gäbe noch weitere Ideen, die ihm im Kopf herumspucken (Achtung Sascha, pass auf dass Du nicht nass wirst !)
Im Text WETTBEWERB geht es dann hoch her: Hier informiert Sascha über sein Ziel, dass mindestens 20 neue Dinge rund um den ATARI bei ihm ankommen sollen, wobei es egal ist, um was es sich handelt, also z. B. Programme, Audio-CDs, Kalender, Zeichnungen, Fotos oder was auch immer, alles was irgendwie mit dem XL/XE zu tun hat, und auch die Preise dafür können sich durchaus sehen lassen.
Der WORKSHOP-Text beschäftigt sich weiter mit dem Levelwettbewerb, zu dem man immer noch neue Levels einschicken kann. Ausserdem wird das Spiel MARIOS DESERT WORLD (ein Renn- und Hüpfspiel) behandelt.
Die Rubrik HARDWARETEST wird diesmal von einem Data-Switch eingenommen, mit dem man mehrere Computer an einen Drucker oder umgekehrt anschliessen kann. Sascha findet ihn ganz praktisch,

da man so nicht dauernd umstecken muss.
In der Rubrik FORUM sind bei den Leserbriefen diesmal nur 2 kürzere zu finden, wobei immerhin in einem davon sich nach ein Abonnement erkundigt wird. Der Text SPECIAL dagegen beschreibt die (nach Saschas Meinung) 10 besten Sportspiele, wozu auch z. B. das allseits bekannte "International Karate" gehört. Und bei den ANZEIGEN sind, wie der Name es schon sagt, diverse Kleinanzeigen zu finden.
Nicht zu vergessen ist natürlich wieder eine der Kernrubriken des Magazins, die SOFTWARETESTS. Hier glänzt als Megahit das Spiel CAVERNIA, in dem man durch eine Höhle hüpfen und rennen muss. Als absolut unspielbar und damit Megaflop hat sich dagegen DEMON herausgestellt, denn die Spielfigur reagiert so langsam auf die Steuerung, dass man einfach keine Chance hat. Die OLDIES werden diesmal durch PRINCE FROGGER repräsentiert (einem Abklatsch des Urspiels FROGGER, bei dem ein kleiner Frosch eine viel befahrene Strasse und anschliessend noch einen Fluss überqueren muss). KOMMERZIELL geht das Spiel AIRSTRIKE in die Runde, ein Ballerspiel mit Luftkampfthema, und der Text AKTUELL stellt ONE LIFE vor, ein Motorradrennspiel in der Art und Weise vom Urspiel "Pole Position", bei dem man jedoch nur über ein einziges Leben verfügt. Bei den TOP TEN gab es die rekordverdächtige Anzahl von 9 Einsendungen, weshalb sich hier einiges bewegt hat, und die DEMO-CORNER nimmt die Demo TRIP 6 unter die Lupe, die aber bei Sascha wegen wenig echtem Inhalt schlecht wegkommt.

In der Rubrik TIPPS findet man wieder einige nützliche allgemeine Tipps rund um die 8Bit-Spiele, und die Rubrik OUTSIDE behandelt wieder die üblichen 3 Themen als da wären der BUCHTIP, der ein Buch mit dem Titel "Adressat unbekannt" vorstellt, dann die VCS 2600 CORNER mit dem Labyrinthspiel TUTANKAMUN und der Filmtip erzählt etwas über den Film SWIMMING POOL, der demnach eine weitere überflüssige Nachahmung von Metzelfilmen mit äusserst platter Handlung ist, in denen eingesperrte Jugendliche nach und nach gemeuchelt werden, bis man am Ende den Täter sieht (falls man bis dahin noch wach ist, versteht sich).
Wie immer wurde das PD-Mag auch reichlich mit Programmen unterschiedlichster Art gewürzt. Zuerst sei hier die ARS MORI DEMO genannt, die viele Animationen in Schwarz/Weiss und einen schön gruseligen Sound bietet. Die GREMLIN-DEMO dagegen besticht mehr duch ihre Ideenlosigkeit, denn alles, was man da sieht ist ein Scroller und eine Gremlin-Grafik im Hintergrund, das war schon alles. Unterhaltsamer dagegen ist die RISING SUN DEMO, die nicht nur ein Kaleidoskop in 256 Farben zeigt, sondern nebenbei auch die bekannte Melodie mit eben jenem Titel spielt, womit sich die Demo sehr gut zum Entspannen eignen dürfte. Spielerisch geht es dagegen bei HEAVY METAL zu, wobei dieses Spiel eigentlich nichts mit diesem Begriff zu tun hat, sondern man hat hier in der Manier vom Urspiel "Spindizzy" eine Kugel über eine Plattform zu steuern, wobei der Sound nach einiger Zeit allerdings durch seine Primitivität doch ziemlich die Grenze des Erträglichen erreicht. Sehr viel besser ist dagegen der des Spiels MR. PROPPER, einer Renn- und Hüpfspieldemo der besseren Art, die allerdings bedauerlicherweise nur in Schwarz/Weiss gehalten wurde. Es schliessen sich noch die Spiele FILLER UP und OMNIDOR an, wie mehr oder weniger eine Variante des Urspiels QUIX sind und das ehemals kommerzielle Spiel BATTLESHIPS, mit dem man gut "Schiffe versenken" spielen kann.

Fazit: Normalerweise ist es meistens die Software, die bei jeder Ausgabe besonders hervorsticht, diesmal sind es aber eindeutig die Texte. Ob es um neue Projekte geht, Informationen über Programme, Tips oder den Wettbewerb, man merkt einfach, dass sich wieder eine Menge tut in der ATARI-Welt. Auch wenn BATTLESHIPS sicherlich ein erstklassiges Spiel ist und die RISING SUN DEMO zum Ausspannen einlädt, so bietet der Rest doch mehr Altgewohntes und mehr was für so zwischendurch mal. Ausprobieren sollte man es trotzdem auf jeden Fall, und PD-MAG sowie ATARI XL/XE-Fans kommen mit dieser Ausgabe mit Sicherheit auch wieder auf Ihre Kosten!

Thorsten Helbing (WASEO)



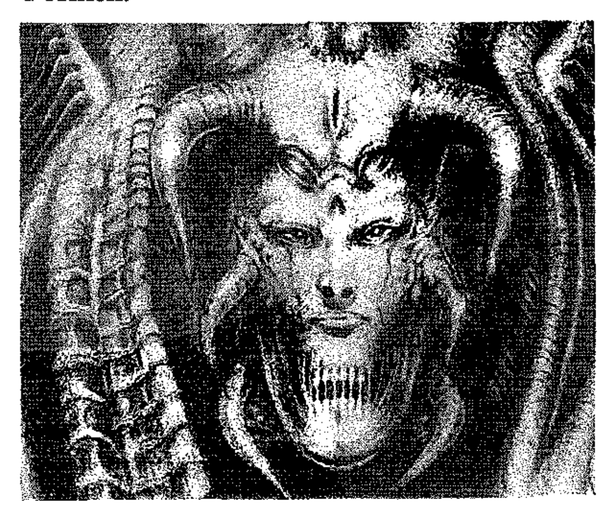
Leserstory

Der siebente Sohn des siebenten Sohnes!
Von Glenn Morton

Irgendwann war es soweit. Die Menschheit hatte ihren Glauben verloren. Wissenschaft und Technik waren die neuen Götter. Für die anderen Dinge war kein Platz mehr. Niemand nahm die alten Bücher und Legenden mehr Ernst. Das Streben nach Macht und Reichtum ersetzte Glauben, Rücksicht und Barmherzigkeit. Und jene die nicht zu den Privilegierten gehörten ergaben sich ihrem Schicksal zu den Verlierern zu gehören, oder wandten sich anderen Alternativen zu. Sie begannen mit sinnloser, grausamer Gewalt. Gewalt gegen anders aussehende, anders denkende, anders lebende. Und als immer mehr sich von den menschlichen Werten abwandten geschah das Unfassbare. Die Zahl derer die sich den dunklen Mächten zuwandten wurde immer größer. Immer häufiger wurden Opfer Satan und seinen Vasallen geweiht. Je mehr Seelen den Mächten des Bösen anheim fielen, desto stärker wurden die dämonischen Kräfte. Auf diese Zeit hatte Satan gewartet. Seit der Zeit der Inquisition hatte die Hölle darauf gelauert. Waren doch in dieser dunklen Zeit Luzifer und seine Vasallen in die tiefsten Höllen zurückgedrängt worden, so waren sie nun bereit zurückzuschlagen. Und als ein neuer Krieg, genährt durch Arroganz, Überheblichkeit , Hunger und Neid die Welt ein weiteres mal erschütterte war es soweit. Armageddon, der Untergang der Welt , wurde eingeläutet. Es begann damit das sich überall die Toten wieder erhoben und Jagd auf die Lebenden machten. Zombies bekämpften die Menschen ,wo sie welche fanden.



Doch niemand erkannte die Gefahr. Im Gegenteil, man beschuldigte sich gegenseitig irgendwelche neuen Kampfstoffe eingesetzt zu haben. Doch nach kurzer Zeit griffen die Dämonenheere selbst in die Kämpfe ein. Vampire, Werwölfe, Gouhls, Echsenwesen aus fremden Dimensionen, tentakelbewehrte Wesen von Orten die unaussprechlich sind. Fliegende Kreaturen in dämonisch-menschlichen, den Verstand verhöhnenden Formen.



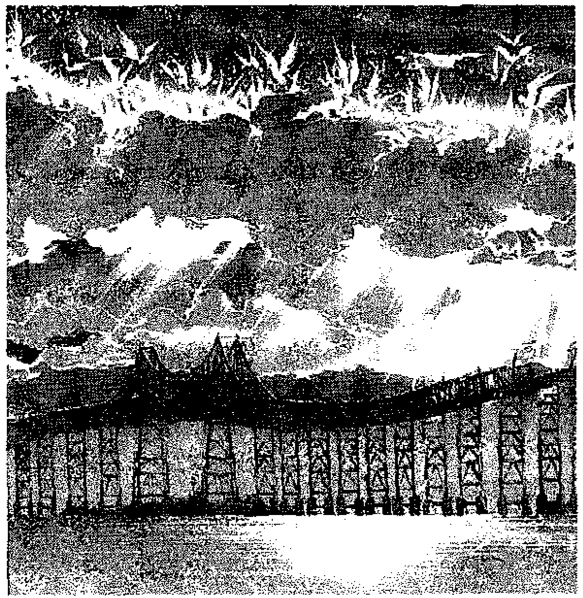
Und allen voran die Generäle des Schreckens. Die dunklen Erzengel Astaroth, Bael , Eurynome und Anducias. Hatte die Menschheit vorher noch dem Grauen Paroli bieten können, so wandte sich das Blatt nun endgültig zu ihren Ungunsten. Nach kurzer Zeit waren die Menschenheere besiegt und nur noch vereinzelte Stützpunkte, gehalten von den wenigen die ihren Glauben noch fest in sich trugen, leisteten erbitterten Wiederstand. Und tatsächlich brauchten die Legionen der Unterwelt lange, bis es ihnen gelang diese Festungen des Lichts zu nehmen. Fast 40 Jahre dauert der Krieg nun schon und nur eines hält die letzte Festung noch aufrecht. Die Legende das der siebente Sohn des siebenten Sohnes die Menschheit retten kann. Und während die Mächte der Finsternis die Erde beherrschten, bereitete sich die letzte Festung des Lichts auf die Ankunft des Erlösers vor.

*

Die letzte Festung, ehemaliges Staatsgebiet der USA, Manhattan.
Von hier aus ging der letzte Wiederstand der Menschheit aus. Seit langem gab es schon keine Gegenschläge mehr die vielleicht noch Hoffnung gemacht hätten das Blatt vielleicht doch noch zu wenden. Alle Anstrengungen galten alleine der Verteidigung. Die paar tausend Menschen die in Manhattan noch existierten waren aus aller Herren Länder hier her gekommen. Und es störte niemanden mehr welche Hautfarbe, welche Sprache oder welchen Glauben man hatte. Alle warteten nur noch auf den Erlöser, denn sie wussten, ohne ihn waren sie verloren.

*

Elias stand wie fast immer, es sei denn er war Verletzt, in der ersten Reihe der Verteidiger und starrte mit einem unguten Gefühl in die Weite vor ihm. Dort wo sich früher die Millionenmetropole New York erstreckte war nur noch verbrannte Ödniss zu finden.



Elias wusste nicht wie es in anderen Teilen der Welt aussah. Es war ihm auch gleich. Denn trotz ihrer ausweglosen Lage waren alle Überlebenden beflügelt von dem Glauben an den Erlöser. In dieser Nacht war es soweit. Es hatte lange gedauert bis das Paar ausfindig gemacht wurde das würdig war, den Erlöser zu Zeugen und zu gebären. Auch Elias war voller Hoffnung das nun endlich die Rettung der Menschheit eingeläutet wurde. Trotzdem verstand er nicht, warum die Dämonenheere nicht angriffen. Sonst hatten sie den Menschen nicht eine Stunde Ruhe gelassen, doch nun tat sich nichts. Elias konnte es sich nur mit einem finalen Großangriff erklären. Aber sie hatten bisher jedem Angriff standgehalten. Die anderen Festungen in Hamburg, Yokohama, Brest , Bagdad und so weiter waren alle vor ihnen gefallen. In Manhattan saß allerdings das Religionsoberhaupt der Welt. Hier kamen die Dämonen durch die mentale Abschirmung, welche die Menschen aufgrund ihres unbändigen Glaubens geschaffen hatten, nur selten durch und dann stand ihnen Elias mit seinem Heer gegenüber. Elias war klar das die Dämonen verloren hatten ,wenn der Erlöser erst geboren war. Darum verstand er nicht warum es nicht zum Angriff kam. Er blickte nach links. Mohammed kam auf ihn zu, seine rechte Hand und sein treuester Freund. Sie kannten sich schon als sie zusammen in Manhattan eintrafen, damals vor... Elias konnte sich nicht mehr erinnern wie lange es bereits her war. Und eigentlich spielte es ja auch keine Rolle. „Elias, der Bewahrer des Glaubens möchte dich sehen". Elias sah in die Augen Mohammeds und erkannte darin Hoffnung. Sie würden überleben, und Elias fühlte das gleiche.

*

Der Bewahrer des Glaubens empfing Elias vor der Geburtsstätte des Erlösers. In der letzten erhaltenen Kirche Manhattans sollte er das Licht der Welt erblicken und von dort zu seinem Triumphzug aufbrechen. Der Bewahrer sah Elias aus gütigen Augen an. „Es ist soweit, mein Freund. Sei Zeuge unserer Rettung". Bis auf die Soldaten hatten sich alle Bewohner der letzten Festung vor der Kirche eingefunden. Und als erwartungsvollen Augen blickten sie dem Bewahrer und dem Krieger hinterher, als diese durch das Portal ins Innere der Kirche traten. Kerzen erhellten das

Kirchenschiff. Priester umstanden den Altar und beteten, während Frauen damit beschäftigt waren der Schwangeren auf dem Altar so gut es ging zu helfen ihre Schmerzen zu bewältigen. Etwas abseits stand eine schmächtige Gestalt, umringt von sechs Kindern. Der Vater des Erlösers. Der siebente Sohn der darauf wartete das sein siebenter Sohn geboren wurde um die Welt zu retten. Elias musterte ihn genauer. Er sah einfach aus wie fast alle anderen. Einer unter vielen, gezeichnet von einem Leben in Angst , Chaos und Entbehrung. Und doch glomm in seinen Augen die Hoffnung die alle Bewohner der Festung teilten. Elias wurde in seinen Betrachtungen gestört, denn ein Schrei hallte durch die hohe Kuppel der Kirche. Die Geburt begann.

*

Vor den Toren von Manhattan standen sie. Die Legionen des Schreckens. Doch langsam machte sich Unruhe breit. Der mentale Schutzwall wurde immer stärker und es gab inzwischen keine Möglichkeit mehr durch diesen Schutz durchzubrechen. Einige geistlose Geschöpfe hatten sich unachtsam dem Wall genähert und waren augenblicklich zu Staub zerfallen. Und als ein Dämonenfürst einen Angriff wagen wollte wurde er nahezu in Stücke gerissen und verendete qualvoll.



Die vier Erzdämonen standen beieinander und blickten zornig auf die immer heller werdende Aura. Sie reichte bereits bis an Eurynomes Füße und plötzlich spross aus der verbrannten Erde ein kleines , grünes Fleckchen frisches Gras. Eurynome grollte vor Zorn und spuckte auf den Fleck, der augenblicklich verätzte und verbrannte. Die Stelle roch nach Tod und Schwefel. „Wir können nichts tun um seine Geburt zu verhindern", sagte Astaroth und blickte voller unbändigen Hass auf die anderen drei Erzdämonen. „Wir kommen nicht durch, aber das heißt nicht das wir schon verloren haben. Wie sagen die Menschen doch immer? Die Hoffnung stirbt zuletzt!" Astaroth und die anderen zuckten zusammen und wirbelten herum. Sie hatten nicht damit gerechnet diese Stimme hier zu hören. Aber er war es tatsächlich. Er, Luzifer, der gefallene Engel und Herr alles bösen stand vor ihnen. Sein überirdisch schönes Gesicht ließ nicht erkennen ob er nun männlich oder weiblich war. Seine Augen strahlten eine Grausamkeit aus die ihres gleichen suchte und um seinen Mund lag ein Lächeln das selbst die Erzdämonen vor Schrecken erschauerten. In seinen Händen hielt er ein Blatt Pergament, geschützt durch ein Siegel. Sechs solcher versiegelten Pergamente hatten die Erzdämonen bereits geöffnet. Das siebente und letzte wollte der Höllenfürst selbst öffnen. Er starrte in die Richtung der letzten Festung und wartete...

*

Ein letzter Schrei gellte durch die Kirche, dann war es soweit. Das Kind war geboren. Kraftlos fiel die Mutter auf dem Altar zurück und nach zwei Atemzügen wich das Leben aus ihr. Es war zuviel für ihren entkräfteten Leib gewesen. Doch was sich dort aus ihrem Leib gequält hatte sprach allen Erwartungen und Hoffnungen Hohn. Das Kind hatte anstatt zwei Beinen nur verkümmerte Stümpfe. Die Arme waren unterschiedlich lang und die linke Hand glich mehr einer Klaue. Der Kopf war deformiert und in den Proportionen

grausam entstellt. Der Bewahrer des Glaubens wich entsetzt zurück und brach schluchzend zusammen. Die Geburtshelferinnen rannten schreiend aus der Kirche und Elias vernahm bald darauf ein tumultartiges Stimmengewirr von draußen. Er ging auf das Kind zu. Nein, dieses DING konnte nicht der Erlöser sein. Alle Hoffnung brach in ihm zusammen. Er hob das Kind auf , das ihn aus starren Augen anblickte, und ging aus der Kirche. Als die Menschen vor der Kirche ihn erblickten und den ersehnten Erlöser in seinen Armen sahen hallte ein vielstimmiger Entsetzensschrei durch Manhattan. Mit einem Schlag waren ihre Träume, ihre Hoffnungen und ihr Glaube zerstört. Das war der Moment in dem die Mächte der Finsternis zum finalen Angriff bliesen und Luzifer das letzte Siegel brach.

*

Luzifer lachte auf. „Sie haben sich nicht geändert. Auch jetzt gehen sie immer noch nach Äußerlichkeiten. Ihr auserwähltes Kind entspricht nicht ihren Vorstellungen, also reagieren sie mit Entsetzen. Ihr Glaube ist erschüttert. Nichts kann sie mehr retten. Geht jetzt, vernichtet sie!" Mit diesen Worten brach er das letzte Siegel.

*

Die schützende Aura brach zusammen. Die Dämonen stürmten in die Festung. Von allen Seiten brach das Chaos über die Menschen herein. Uns sie waren nicht mehr in der Lage Wiederstand zu leisten. Elias stand immer noch auf der Kirchentreppe und hielt das Kind auf den Armen. Er verstand alles nicht mehr. Er registrierte auch nicht das die Dämonen alles was ihnen begegnete töteten, das die Apokalypse um ihn herum ausbrach. Er starrte nur auf das Kind und fragte sich, was nur passiert war. Wieso es so enden musste. Aber dann durchzuckte ihn der Gedanke das es nicht nur das Kind sein konnte das ihnen die Rettung bringen sollte. Sie selbst hatten es in der Hand gehabt. Alleine ihr Glaube an den „Erlöser" hatte die Aura geschaffen die Manhattan all die Jahre über geschützt hatte. Sie hätten es geschafft wenn sie nur weiter an den Erlöser geglaubt hätten. Allerdings half ihm diese Erkenntnis nicht mehr besonders, weil ein geflügelter Dämonenkrieger seine Lanze auf Elias und das Kind warf. Beide fielen aneinandergepresst und von der Lanze durchbohrt zu Boden.

*

Luzifer blickte auf das Schlachtfeld vor sich. „Es ist vollbracht" sinnierte er und überflog die letzten Zeilen auf dem Pergament in seiner Hand:

Und die Erde ward wüst und leer und die Menschheit existiert nicht mehr.

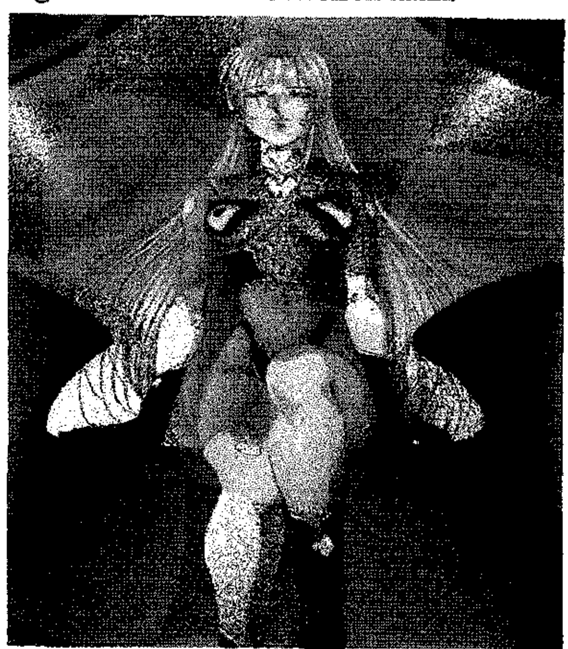
ENDE





Macross – das Robotech Universum

Kaum eine Anime Science Fiction Reihe hat es zu so einem Ruhm gebracht wie die Macross-Saga, die neben zwei kompletten Serien unter dem Macross-Titel und einer großen Serie Namens Robotech auch noch 2 große Kinofilme vorweisen kann.



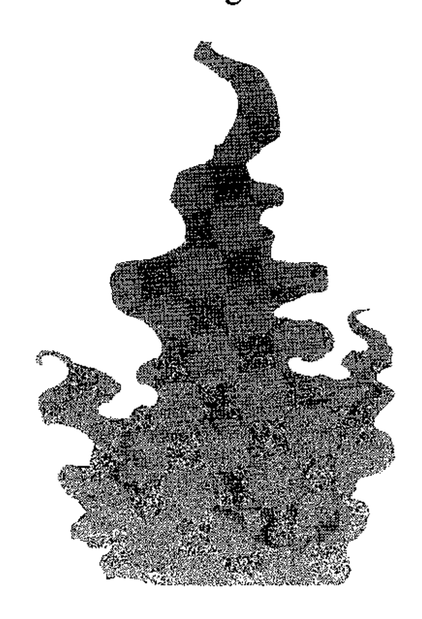
Die Story von Macross ist dabei verhältnismäßig simpel gestrickt. Die Menschheit hat den Weg zu den Sternen gefunden und dabei schnell festgestellt, das man nicht allein dort draußen ist. Wie es bei uns Menschen wohl üblich ist hat es nicht lange gedauert bis wir uns einen ganzen Haufen wunderbar tödlicher Feinde verschafft haben und die ganze Menschheit um ihr Leben kämpfen muss. Zum Glück kann man sich auf unsere Urinstinkte gut verlassen und da „Big immer noch Beautyfull" ist, hat sich die Menschheit ein gewaltiges Schlachtschiff , die Macross zugelegt! Von diesem Monster aus Stahl starten tapfere Helden mit unzähligen Mehrzweck-Raumjägern die sich bei bedarf in Battlemechs verwandeln können um uns vor den monströsen Gegnern zu retten. Macross ist eine wirklich nette SF Geschichte mit ein klein wenig Tiefgang, viel Romantik und jeder Menge Weltraumaction! Auch wenn die Serie aus den frühen 80ziger Jahren stammt sind die Animationen in den Raumschlachten einfach Atemberaubend gut. Leider haben es deutsche Macrossfans nicht ganz leicht , denn die Serie ist hierzulande leider noch nicht erhältlich, es gibt lediglich die beiden Kinofilme Macross- the Movie und Macross – Multidimensional Fortress als japanische Originalversion mit deutschen Untertiteln. Diese erschienen schon vor einiger Zeit als VHS-Tape und wurden letztes Jahr mit ein wenig Bonusmaterial zusammen auf eine DVD gepackt, die mit einer Laufzeit von über 5 Stunden wirklich viel zu bieten hat! Erhältlich ist derzeit wohl nur noch die DVD-Version, die mit einem Preis von etwa 35 – 40 € zu Buche schlägt. Auch wenn das nicht gerade billig ist kann ich Euch die DVD empfehlen, immerhin bekommt man gleich 2 Filme und in groben Zügen auch die komplette Macross-Serie, da beide Filme grobe Zusammenfassungen der wichtigsten Ereignisse der Serie darstellen! (Ohne dabei gestückelt oder Lückenhaft zu wirken, die Filme machen so wie sie sind Sinn!)



Wettbewerb

Hallo Leute!

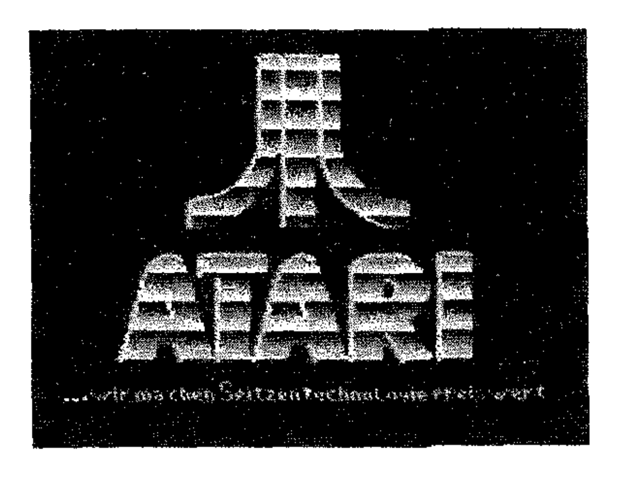
Jaaa, Wir haben Feuer gemacht!!!



Hm, ihr wisst nicht was gemeint ist? Nun, unser neuer Wettbewerb hat mir bis jetzt schon ein ähnliches Erfolgserlebnis beschert wie Tom Hanks sein Lagerfeuer in „Cast Away!“

Schon nach relativ kurzer Zeit sind immerhin 3 Listings, ein Atari-Kalender für 2003 , zwei weitere Programme und eine Atari Audio CD hier bei mir eingetroffen. Das ist schon weit mehr als sonst in einem Jahr eingetroffen ist und macht mich wirklich Happy! Natürlich soll das jetzt nicht heißen das Ihr Euch schon auf Euren Lorbeeren ausruhen dürft, denn das Ziel dieses Wettbewerbs sind ja nun mal 20! Einsendungen, und bis dahin fehlt uns ja doch noch einiges!

Im Klartext heißt das, Ihr könnt zum neuen Wettbewerb noch jede Menge Bilder in den Atari-Formaten, Zeichnungen zum Atari (egal ob auf Papier oder als PC-Datei), Musikstücke (Masic, CMC, Pegasus Soundmonitor, ganz egal wenn nur eine einfache Abspielroutine dabei ist!), ganze Demos oder Intros für das PD-



Mag, Spiele, Anwenderprogramme, CD-Roms und Audio-CD´s einschicken!

Für alle die es vergessen haben, diese tollen Preise hier sind bestimmt ein guter Grund sich mal ein wenig ins Zeug zu legen!

Zu gewinnen gibt es diesmal: Für den Sieger den ultimativen 50 € Einkaufsgutschein, gültig für mein gesamtes Angebot, auch für andere Systeme als Atari 8-Bit! Dazu für die anderen Plätze noch 15 Originalgames auf Disk, 5 Steckmodule, 5 Games auf Tape, 5 Coleco Zehnertastaturen mit Software für Atari, 8 WASEO Audio-CD´s mit Atari-Songs, 4 Anime-Fantastic PC-CD-ROMs und Ausgaben des NAW Magazins.

Alles in allem Preise im Wert von gut um die 300 € !

Also schmeißt Euch an die Tasten und lasst uns noch einmal zeigen, das die Atari-Szene noch lange nicht so tot ist wie alle immer behaupten!

Sascha Röber



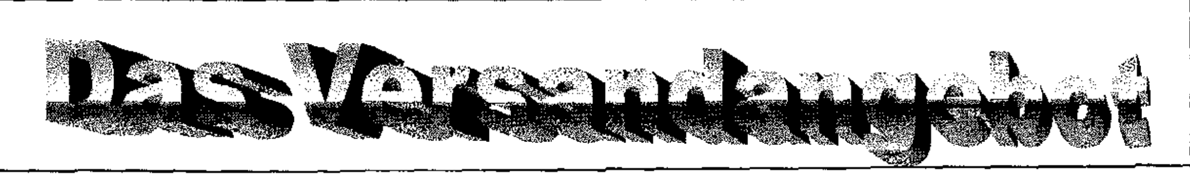
Hallo liebe Leser und Bestellkunden!
Auch bei uns ist es jetzt soweit, die guten, alten D-Mark Preise haben sich verabschiedet und dem Euro Platz gemacht. Bei uns heißt das aber ausnahmsweise mal nicht das auch alles teurer wird, ich habe die Preise schlicht durch 2 geteilt, es wird also tatsächlich noch etwas billiger!

Spiele auf Diskette, Preisgruppe 2.50 €

Atomic Gnom
Alptraum
Amnesia
Antquest
Bank Bang
Boing 2
Bomber Jack
Bilbo
Cavelord
Der leise Tod
Die Außerirdischen
Doc wires Solitaer
Donald
Dredis
Enrico II
Fiji
Final Battle
Glaggs it
GEM Y
Ghost II
Graf von Bärenstein
Hunter
Invasion
Laser Maze
Laser Robot
Lightraces
Logistix
Mission Zircon
Mister X
Monster Hunt
Mystix 2
Im Namen des Königs
Numtris
Olbitroid
Parsec XL
Pirates of the Babary Coast
Puzzle
Schreckenstein
Sexversi
Shogun Master
Simple Minds
Taam
Taipai
Techno Ninja
Technus
Tigris
Tron
T-34 (128K!)
Werner Flaschbier
Zielpunkt 0 Grad Nord

Spiele Preisgruppe 5.- €

A Hackers Night
Adalmar
Adax
Bruce Lee
Captain Gather
Crusade in Europe
Despatch Raider
Darkness Hour
Fire Stone
Herbert
Herbert 2
Humanoid
Hydraulic+Snowball
Jinks
Lapis Philosophurum
Lasermania + Robbo Const. Kit
Miecze Valdgira
Mikes Slotmaschine 2
Pungo Land
Robbo
Syn Boga Wiatru



Super Sky + 3D Brille
Solar Star
Swiat Olkiego
Tales of Dragons and Cavemen
Vicky

Spiele Preisgruppe 7.50 €

Ninja Commando
Sexy Six + 2 Datadisks
Change
Loriens Tomb
Dagobar
Streets
Saper
Hans Kloss
Kult
Major Bronx
Neron
Turbican
U 235
Babarian
Fatum
Fire Power
Inside
Rycerz
Gold Hunter
Tekblast
Cavernia
Imagine
Hawkquest
Neuroid
Nexus
Cyborg
Jurassic Park 2
World Soccer
Zeus
The Jet Action

Anwender-Programme Preisgruppe 2.50 €

C: Simulator
Directory Master
GTIA Magic
WASEO Designer
Carillon Painter
Fontmaker
Picture Finder
Soundtracker Player
Video Ordner XXL
Carillon Printer
Screen Dump

Anwender-Programme Preisgruppe 5.- €

Print Star
Print Star II
Print Star 24II
Turbo Basic Dup
WASEO PUBLISHER
WASEO Practoscope
Desktop Atari
WASEO Grafinoptikum
WASEO Triology

Anwender Programme Preisgruppe 7.50 €

Depot Plus 1.7
Games Designer Kit

Diskettenmagazine :

Quick Magazin, das Magazin zur Programmiersprache Quick !
Ausgabe 1-15, je 2 .- €
Dieses Magazin wurde inzwischen eingestellt.

Disk Line, das Programm-Magazin mit vielen sonst nirgendwo veröffentlichten Programmen!
Ausgabe 1-60, je 2.- €

Power per Post PD-Mag , das kommerzielle Diskettenmagazin von PPP.
Ausgabe 1-35 je 2.- €



PD-Mag , das Schwestermagazin des PPP-PD-Mags, Ausgabe 1-44 je 2.- €

PD-Mag, die neuen Ausgaben! Nach der Zusammenlegung von PPP-PD-Mag und PD-Mag ist dieses Magazin entstanden und wird ale 3 Monate fortgesetzt! Ausgabe 1-2001 und 2-2001 je 2.- €

Steckmodule, Preis je 6.50 €

Barnyard Blaster
Crossbow
Donkey Kong Jr.
Desert Falcon
Lode Runner
Hardball
Pole Position
Into the Eagles Nest
Thunderfox
Eastern Front 1941
Super Breakout

Steckmodule Atari 2600 VCS, ohne Anleitung und Verpackung, je 3.- €

Enduro
Super Ferrari
Cosmic Arc
Dig Dug
Centipede
Megamania
E.T. the Extra-Terrestrial
Jungle Hunt
Dragonfire
Missile Command
Real Sports Volleyball
Real Sports Tennis
Wüstenschlacht
Yar´s Revenge
Cristal Castles
Vanguard
Space Invaders
Pac Man
Solaris
Jr. Pacman
Defender
Asteroids
Super Breakout
Phoenix

Atari XL-XE Spiele auf Tape, je 2.50 €

Airline
Action Biker
Arkanoid
Basil, the great Mouse Detective
Bombfusion
Bobble Trouble
Caverns of Eriban
Crack up
Crystal Raider
Collapse
Cuthbert goes Walkabout
Darts
Danger Ranger
Despatch Raider
Escape from Doomworld
Excelsor
Feud
Galactic Empire
Galactic Trader
Gun Law
James Bond-the living Daylights
Kikstart off-Road Simulator
Laser Hawk
Last V8
L.A. Swat
Las Vegas Casino
Master Chess
Mountain Bike Simulator
Milk Race
Nightmares
Ninja
Ninja Master



One Man and his Droid
Power Down
Robot Knights
Rockfort
Scooter
Silent Service
Space Wars
Spindizzy
Star Flite
System 8
Tresure Quest
Tresure Quest
Universal Hero
Vegas Jackpot
Video Classics
War Hawk
Fort Appocalypse

Für viele dieser Spiele haben wir auch C-Simulator-Versionen auf Disk am Lager, die wir zusammen mit dem Originalspiel für einen Aufpreis von 1.30 € pro Spiel anbieten können. Fragt einfach mal nach welche Tape-Spiele auch als Disk-Version verfügbar sind.

Es ist allerdings nicht möglich C-Simulator-Versionen einzeln anzubieten, dies geht nur zusammen mit dem Originaltape!

Hardware Atari XL-XE:

Datenrekorder XC12
Gebrauchtgeräte, gereinigt 12.50 €

Datenrekorder 1010, komplett mit Netzteil und SIO-Kabel, funktionsgeprüft, 17.50 €

Diskettenstation 1050
Floppy ohne Zubehör 45.- €
Mit Speedy 1050 70.- €

Stereoblaster Typ C
Mit 4 Reglern zum Einstellen des Sounds, mit Software und Anleitung 17.50 €

Stereo Amperlifer
Kopfhöreranschluß für den Stereoblaster Pro, 7.50 €

Coleco 10er Tastatur mit Software 5.- €

Atari 1029 Nadeldrucker mit Farbband 22.50 €

2-Bit Sound 'n Sampler mit Programmdisk 22.50 €

Sonstige Hardware, andere Systeme:

Amiga 500 ohne alles 35.-€ mit Netzteil 150.-€, 1MB 65.-€
C-64 mit Netzteil 25.-€
Floppy 1541 II mit Netzteil 25.-€
Datenrekorder C-64 12.50€
Schneider CPC 464 mit Netzteil + TV Modulator + 3 Lehrbücher 70.-€

Literatur:

Atari Magazin
Ausgabe 5-6/98, 1-2000, 2-2000, 3-2000, 1-2001, 2-2001, 3-2001
Je Ausgabe 5.-€ SONDERANGEBOT Jahrgang 2000. 12.50€

New Atari World Magazin
Ausgabe Nr.1, Nr.2, Nr.3, Nr.4, Nr.5
Jeweils mit Heftdiskette, Preis je 5.-€ SONDERANGEBOT Alle 5 Ausgaben 17.50 €

Hint Hunt Book Band 2, 30 Seiten Tipps und Tricks zu Atari XL-E Spielen 5.-€



Gebrauchte Bücher:
Zustand der Bücher: A-gut erhalten, B-diverse leichte Schäden, C-deutliche Abnutzungen

Das große Spiele-Buch für Atari 600XL – 800XL, Zustand A, Preis 10.-€

Atari XL/XE Tipps und Tricks , (Data Becker) Zustand A, Preis 10.-€

Das Atari Spiele Buch (Verlag Home Computer), Zustand A, Preis 10.-€

Sprühende Ideen mit Atari Grafik (TE-WI), Zustand A, 12.-€

ABBUC Turbo-Basic Handbuch,
Zustand A, 10.-€

Spiel und Spaß mit dem ATARI (Markt und Technik) Zustand B-C, Preis 10.-€



CD-Shop:

Atari Game Music: 26 Musikstücke aus den besten ATARI-Games, Preis 2.50 €

ATARI Demo Songs 1: 22 brandheiße Songs aus den besten ATARI-Demos, Preis 2.50 €

Anime FANtastics 1, die CD-ROM für alle Fans der Japan-Animation! Fast 2 Stunden Fanvideos in den Formaten MPEG, AVI und Quicktime und rund 350 tolle Grafiken in den Formaten JPEG, GIF und IFF. Ausgelegt für PC sind die Grafiken und Filme aber auch am Mac, Atari ST/Falcon oder auf Amigas mit entsprechenden Viewern zu betrachten. Preis 7.50 €

Anime FANtastics 2: Die gelungene Fortsetzung der ersten Anime-Collection. Auch hier findet man rund 2 Stunden toller Fan-Filme und 250 Grafiken in den gängigsten Formaten. Für Fans einfach unverzichtbar! Preis 7.50€

Pool Disk Two, 2 CD-ROMs randvoll mit allen was die ATARI PD-Szene zu bieten hat. In das ATR-Format konvertiert findet man hier den Inhalt von ca. 5000 PD-Disks, des weiteren viele Grafiken, AVI-Filme und vieles mehr! RESTPOSTEN aus 2.Hand, nur 3 Exemplare am Lager! Preis 12.50 €

Bestellungen richten sie bitte an diese Adresse:
PD-World Versand
Bruch 101
49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

KURZLISTINGS

Hier zwei kleine Programme die die Programmunterbrechung beim drücken der RESET bzw. der BREAK Taste verhindern. Sowie ein Listing das die Textausgabe verlangsamt.

RESET

```
1 DIM X$(22):? CHR$(125)
2 TRAP 4:RESTORE 5
3 FOR D=1 TO 22:READ A:X$(D,D)=CHR$(A):NEXT D
4 POKE 13,INT(ADR(X$)/256):POKE 12,ADR(X$)-INT(ADR(X$)/256)*256
5 DATA 169,50,141,146,156,169,53,141,147,156,169
6 DATA 46,141,148,156,169,13,141,74,3,96
7 ? CHR$(125):POKE 842,12
```

-.-

BREAK

Vor beginn des Hauptprogramms in Zeile 31000 springen.

```
31000 RESTORE 31100
31010 FOR X= 0 TO 5
31020 READ D:POKE 1536+X,D
31030 NEXT X
31040 POKE 567,INT(1536/256)
31050 POKE 566,1536-PEEK(567)*256
31080 GOTO 31010   (abändern in entsprechende Zeilennr.des Hauptprogramms)
31100 DATA 169,128
31110 DATA 133,77
31120 DATA 104
31030 DATA 64
```

-.-

Verzögerte Textausgabe / Schreibmaschineneffekt

(DIM TS$(..) = max.. Länge des auszugebenden Textes)

```
10 DIM T$(80):GRAPHICS 0:POKE 752,2
15 T$="DIESER TEXT WIRD VERZOEGERT AUSGEGEBEN"
20 GOSUB 30
25 GOTO 15    (=Textwiederholung ;evtl. ändern in entsprechende Zeilennummer
30 FOR N=1 TO LEN(T$)                                          des Hauptprogramms)
40 ? TS$(N,N)
50 FOR Z=0 TO 35      (Hier wird die Ausgabegeschwindigkeit bestimmt)
60 NEXT Z
70 NEXT N
80 RETURN
```

New Generation Atari Magazin

Impressum

Herausgeber: Sascha Röber

Ständige freie Mitarbeiter: Thorsten Helbing, Walter Lauer, Sacha Hofer, Raimund Altayer, Andreas Magenheimer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Bankverbindung: Postbank Hannover
Kontonummer: 631849304
Bankleitzahl: 25010030

Anschrift: PD-World-Versand
Bruch 101, 49635 Badbergen
Tel. 0171/ 9254660

Manuskripte und Programm-Einsendungen:

Manuskripte und Listings werden gerne von uns angenommen. Die Autoren erklären mit der Einsendung Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung. Alle Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Redaktion bemüht sich stets um genaue Prüfung aller eingehenden Manuskripte, trotzdem kann keine Garantie auf deren Richtigkeit übernommen werden.

Sascha Röber

Das New Generation Atari Magazin erscheint alle drei Monate und kostet 5.- € + 1.53 € Versand !

Vorschau

Was denn, schon wieder am Ende dieser Ausgabe angekommen und neugierig was es denn in der nächsten so alles zu lesen gibt? Nun, wie immer wird es aktuelle News rund um den ATARI, neue Tipps und natürlich auch wieder die ein oder andere Karte zu Spielen, Kurztests, den CD-Test, die Kommunikationsecke, die Animania und alle anderen bekannten Serien geben. Vielleicht schaffen wir es ja auch schon den Wettbewerb zum Abschluss zu bringen, die Einsendungen die es bisher gab stimmen mich hier recht positiv, mal sehen! Es spucken auch noch ein paar Ideen für neue Projekte und Textserien in meinem Kopf herum, doch was bis zur nächsten Ausgabe davon umgesetzt werden kann ist noch nicht sicher, darum werde ich auch nicht mehr darüber verraten, lasst Euch überraschen! Es gibt also wieder viel zu lesen, deshalb solltet Ihr die neue Ausgabe auch nicht verpassen.

Euer Sascha Röber